

#00
julio 2010
RETRO
MANIAC
old school - classic games - indiezone - new systems - mó
pinta retro!
97
PÁGINAS REPLETAS DEL MEJOR RETRO!
CAVE STORY
Aires de 8 bits para uno de los mejores plataformas que encontrarás en Wiiware
SIN & 2
PUNISHMENT
Treasure nos pone la piel de gallina con la segunda parte de su CLÁSICO para NINTENDO 64
REPORTAJE
Los mejores shooters que encontrarás en las plataformas de descargas.
RETRODOSSIER
Un repaso a la obra y gracia de Super Mario y sus títulos más emblemáticos.
Perfect Dark (360) • Sonic the Hedgeohg 4: Episode 1 (multi) • Final Fight DB (multi) • Plataformas Virtuales
Batman (Spectrum) • Budokan (PC) • Outrun (Arcade) • Castlevania (MSX) • Emilio Butragueño (Amstrad)



¡BIENVENIDOS!

¡Hola! Quizás te sorprenda encontrarte lo que parece una revista gratuita en formato PDF sobre videojuegos retro a estas alturas de la película. Títulos antiguos y desvencijados que sólo atraen a un grupo de nostálgicos que añoran tiempos "mejores", y que por supuesto no tienen nada que hacer contra los portentos tecnológicos, los monstruos hiperdopados de la actualidad.

Lo cierto es que RetroManiac, la revista que estás leyendo ahora, no va sólo de juegos retro de décadas anteriores. Sí, sí, nos acercaremos descaradamente a ellos porque nos chiflan los 80 y los 90. Son juegos que simplemente nos encantan, y estamos seguros que a ti también, así que merece la pena viajar al pasado de vez en cuando en secciones como *Loading*, *TimeLine* o en reportajes específicos como el que encontrarás en este número sobre Super Mario. Pero en RetroManiac nuestras miras apuestan por un horizonte algo más amplio para no quedarnos únicamente en esta o aquella vieja gloria de sistemas antiguos.

Queremos acercarte también los nuevos juegos que se lanzan en las plataformas de descarga digitales de Wii, Xbox 360 y PS3 como *Cave Story, Perfect Dark o Söldner-X 2*, que suelen pasar muy desapercibidos si no se tratan de auténticos bombazos. Queremos que no te pierdas los títulos que surgen en nuevas plataformas de juego como iPhone, iPad o móviles Android, donde parece que los juegos clásicos han encontrado una segunda juventud. Queremos que te lo pases bien recordando juegos de ayer y disfrutes también con los de hoy.

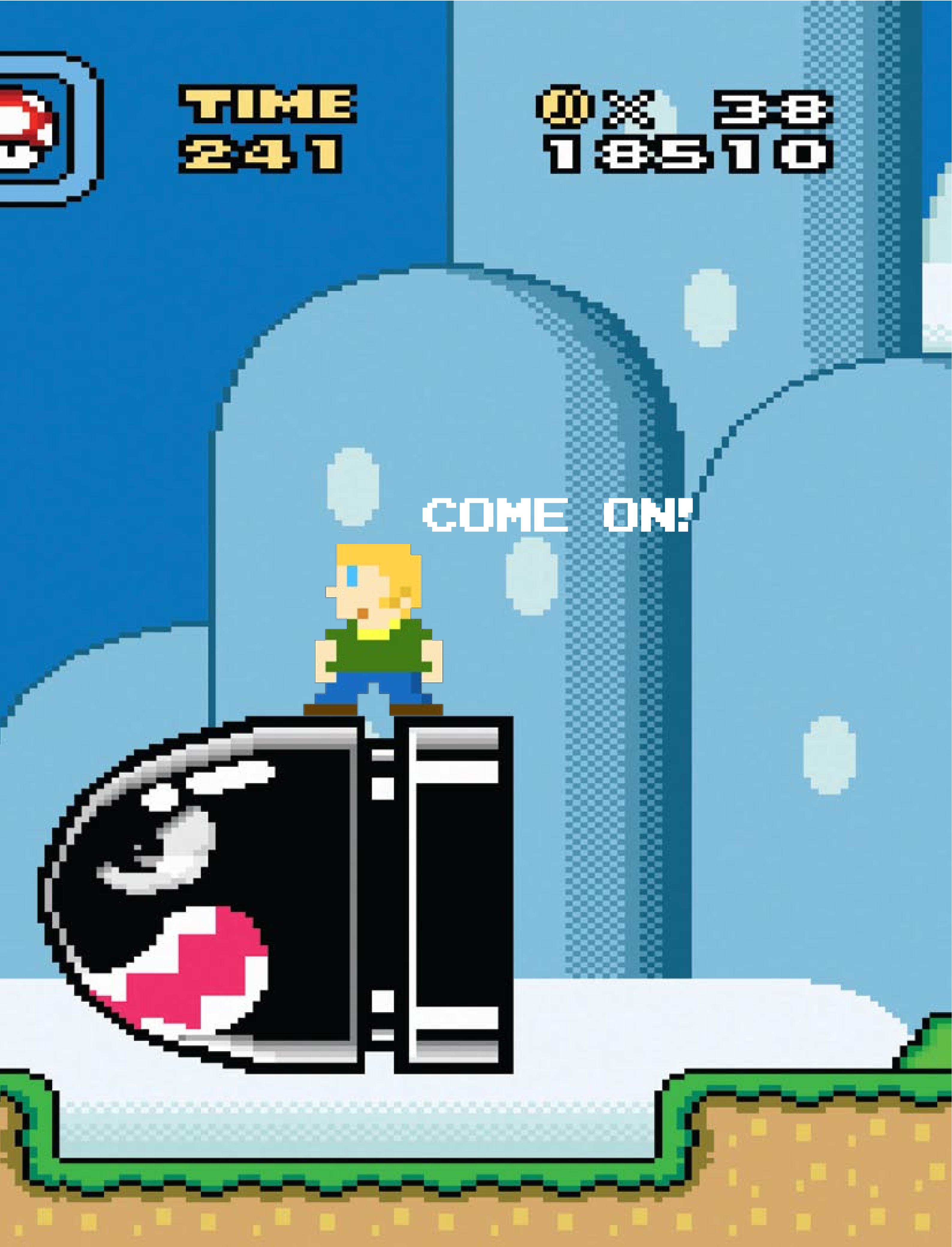
Ya pueden ser remakes o simplemente títulos modernos que toman prestados mecánicas y "felling" de antaño, aquí los comentaremos y trataremos lo mejor posible para que no pierdas comba en nuestras secciones de análisis y avances. Además encontrarás mucho más en RetroManiac: noticias de actualidad, entrevistas, remakes, publicidad de cuando estabas en la EGB, y una especial mención a nuestra *ZonaIndie*, en la que repasaremos la actualidad de la escena independiente internacional y que comenzamos muy fuerte, con Hydorah, un matamarcianos español del que nadie debería pasar.

Esperamos que lo pases bien, que te guste nuestro planteamiento y que vuelvas a por más el mes que viene, cuando lancemos nuestro siguiente número. Hasta entonces esperamos todas tus sugerencias en:
retromaniac.magazine@gmail.com

¡Gracias por leernos!




MARIO
× 5
×
0

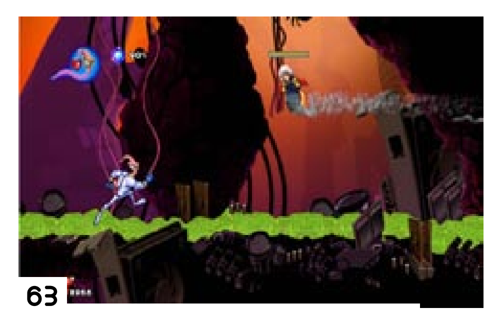

TIME
241
× 38
18510
COME ON!

CONTENIDOS

número 0 ¡La intención es lo que cuenta!

> "Un roedor debería roer si un roedor pudiera roer robles, siempre que el roedor royera robles"
>
> *Guybrush Threepwood, Monkey Island 2*

PREVIEWS



REVIEWS

ven a visitarnos en
http://retromaniacmagazine.blogspot.com y cuéntanos que te parece la revista



FIJOS



LOADING...

REPORTAJES

ZONAINDIE



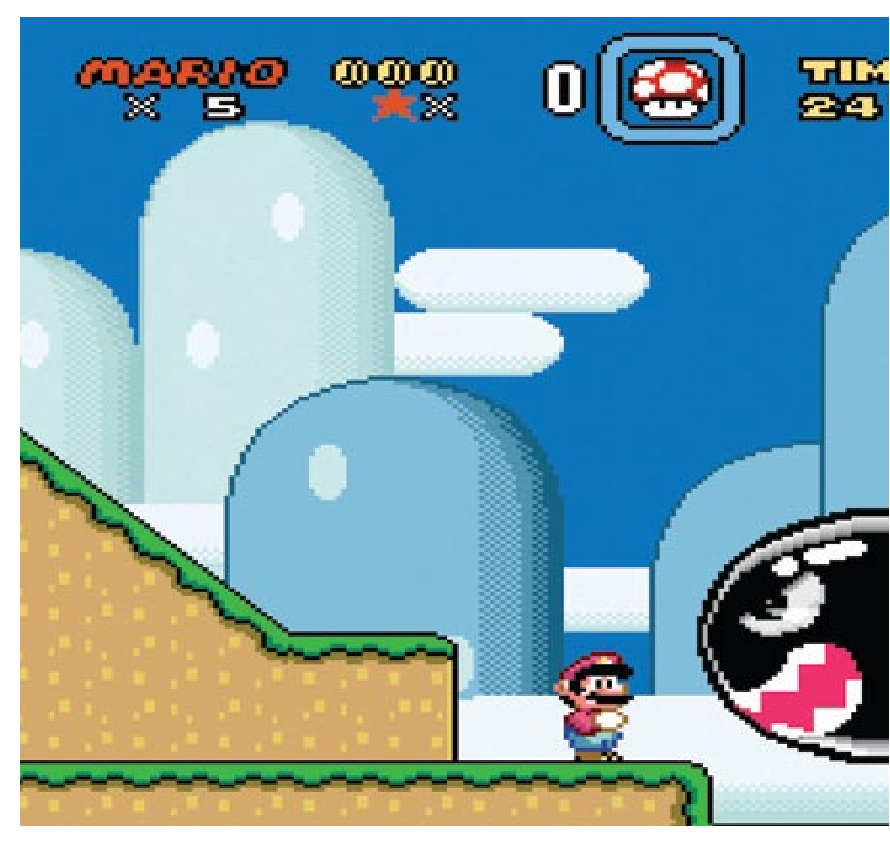
RetroManiac, la revista retro en español



Portada alternativa. Le dimos muchas vueltas a la imagen y el nombre de la revista siendo esta una de las últimas propuestas. ¿Con cuál te quedas?

Número "cero"

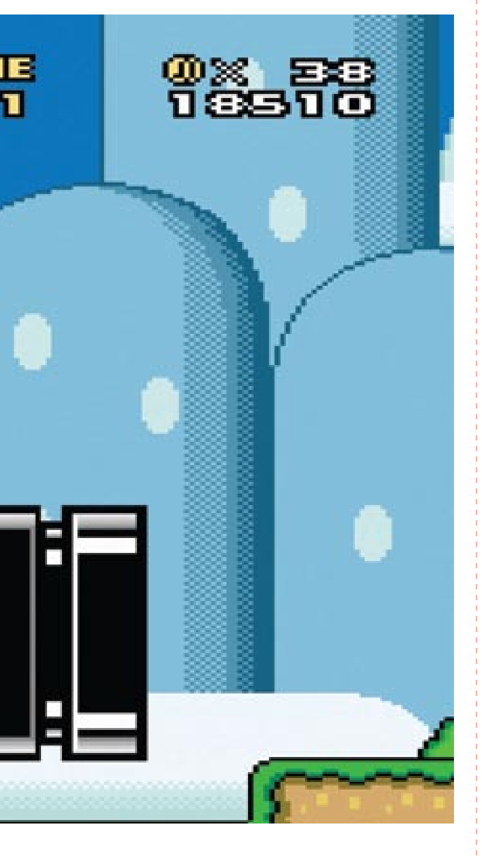
Todos los inicios son díficiles, máxime cuando se trata de una publicación y el equipo de producción no tiene mucha experiencia, pero esperamos que la filosofía independiente, la distribución en un principio a través de Internet y la intención de llenar un hueco que no parece muy cubierto en el ámbito castellano parlante nos otorgue la razón, y haga que RetroManiac llegue para quedarse.



Ha costado trabajo, mucho trabajo, pero por fin podemos decir que aquí está el numero "cero" de RetroManiac. La prueba de fuego. Lo que estás leyendo en la pantalla de tu ordenador, iPhone, iPad, Tv, o donde te sea más cómodo, es el esfuerzo de un pequeño grupo de amigos que ha decidido lanzarse a cubrir un sector de la industria que parece no estar considerado en las publicaciones en castellano. Acompañaremos a los juegos de carácter retro, las conversiones de antiguos títulos o las emulaciones legales en los sistemas de descargas digitales, de un repasito a lo que fue nuestro pasado más inmediato mediante comentarios de juegos antológicos que seguro que no habrás olvidado para plataformas como, de Spectrum, MSX, Master System... Todo sea por tocar la fibra nostálgica.

Lo que comenzó como un simple juego de andar por casa y la intención de crear un boletín con noticias del mundillo, poco a poco se ha ido convirtiendo en una revista, o al menos en un indicio de ella, con páginas que cubren la actualidad videojugona independiente, repasan mediante reportajes lo que nos ofrecen los catálogos online, echan un vistazo a las nuevas plataformas de juego como es la de Apple, o no se olvidan de los "manidillos" avances y análisis de los títulos. Aquí no nos vamos a entretener en esos triple-A que todos conocéis, ni en las expansiones al uso del último Call of Duty o GTA, ni siquiera en las grandes franquicias de las desarrolladoras más importantes del momento. No, En RetroManiac abogamos por otro tipo de juegos que se encuentran en la sombra, agazapados, incluso hasta olvidados, que en la mayoría de las ocasiones no tienen la suficiente difusión como para llegar a todos los usuarios dada su denostada mecánica "viejuna". Y es precisamente por la nostalgia que nos evoca o la calidad que directamente atesoran, por lo que les queremos hacer un hueco en esta revista haciéndoles llegar hasta vosotros.

Pero eso no es todo, también pretendemos cubrir la escena independiente, esa de los desarrolladores "Indie" en cualquiera de sus facetas y plataformas de desarrollo. XLA, por ejemplo, se ha convertido en un escaparate perfecto para que equipos de uno o dos programadores y artistas saquen a relucir su genialidad al mundo entero y que igualmente



merecen toda la atención que podamos darles, o incluso más.

¿Y por qué en PDF?, os preguntaréis algunos. La cuestión es que queríamos acercarnos a las revistas “de verdad”, en papel, y lo más cercano que tenemos en estos momentos es un archivo PDF al que hemos incorporado, eso sí, alguna interactividad, como enlaces que desde los índices te llevarán a ese comentario que estabas buscando.

El camino no será fácil, estamos aquí para intentar quedarnos, y eso no es fácil, habida cuenta de la oferta que existe en la Red, pero vamos a intentarlo con vuestra ayuda, y veremos si este proyecto es capa de mantenerse. A nosotros nos gustaría, ¿y a vosotros? Además buscamos colaboradores que esté interesados en este tipo títulos y temáticas. Si te interesa, escríbenos a la siguiente dirección:

retromaniac.magazine@gmail.com

¡Estaremos encantados de saber de tí!



Busca en Facebook RetroManic y hazte amigo.

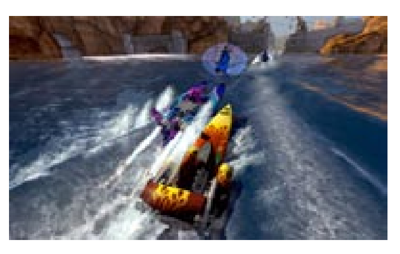


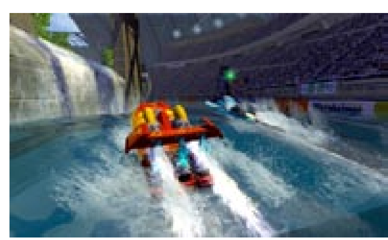
http://twitter.com/RetromaniacMag

Hydro Thunder volverá a navegar en Xbox 360

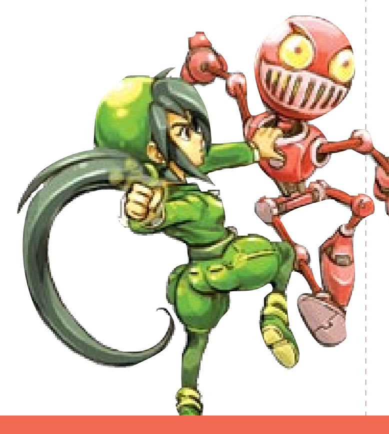
En la pasada PAX East celebrada a finales de marzo, Microsoft Game Studios y Vector Unit presentaron en exclusiva para Xbox Live Arcade, Hydro Thunder Hurricane, la secuela oficial del legendario juego de carreras de lanchas de Midway.

Hurricane incluirá 8 nuevos escenarios en los que competir en las locas carreras que desde Vector Unit prometen. Para los fans de la saga se mantendrán lanchas míticas del original e incluirá algunas nuevas. Además, para aumentar la variedad en el juego, se incorporan nuevos modos como “Ring Master”, bajadas tipo slalom; “Gauntlet”, una versión remozada de las clásicas carreras contra el crono; o diferentes tipos de Campeonatos personalizables. Por si esto fuera poco también se anunció un prometedor modo multijugador online para hasta 8 jugadores, o para 4 en una consola partiendo la pantalla en un único televisor.





En el agua y a lo loco. Se espera que Hurricane aparezca en el bazar de XLA este mismo verano.



Desciende de nuevo a las minas

La aventura clásica de Revistronic salta de los compatibles a Wii

Interplay y G1M2 han anunciado mediante nota de prensa el desarrollo de Descent para WiiWare. Conversión del original para ordenadores y PlayStation de 1994, en Descent tenemos que introducirnos con una nave modificada en una intrincada mina con miles de corredores y salas infestada de peligrosos enemigos de toda índole. Nuestro objetivo es llegar al final de cada nivel, destruir el núcleo de la mina y escapar raudos antes de que la cuenta atrás llegue a cero. Lo que ponía a prueba al jugador era precisamente la libertad de movimientos y lo complicado que en ocasiones era orientarse en los entornos tridimensionales de Descent. En este sentido, y según Scott Hawkins, fundador de G1M2: “Descent se acoplará perfectamente al Wiimote gracias a sus sensores de movimiento, y estamos impacientes por mostrar a los jugadores lo intuitivo que será controlar el juego”.

Aún tendremos que esperar bastante tiempo para disfrutar del juego ya que según la propia nota no será hasta otoño de este año cuando sea lanzado en Wiiware. Hasta entonces toca esperar.



Escenarios laberínticos. En Descent era muy sencillo desorientarse y perder la noción del escenario.

Noitu Love 2 anunciado para Wiiware

El plataformas de acción y disparos desarrollado por el inefable Joakim Sandberg, alias Konjak, será versionado por Golgoth Studio para Wiiware. El último éxito del desarrollador independiente, que siempre sorprende por sus juegos de marcado carácter retro y cuidados gráficos, nos pone en la piel de Xoda Rap para intentar salvar a la ciudad atacada por el malvado profesor Darnacus y su interminable lista de secuaces.

En el original para PC los controles se basaban en el uso del ratón como retícula para apuntar rápidamente a algunos enemigos, y en realizar gestos con el mismo para efectuar movimientos especiales del personaje en un mundo donde la acción desvariada es lo único que se conoce. Aún no se conocen los planes de lanzamiento ni la fecha exacta de su publicación, pero estaremos pendientes de la evolución de Xoda.



Taito lanza Raystorm HD
El popular matamarcianos en 3D aparecido en PlayStation en 1996, llega hasta el bazar de Microsoft con gráficos mejorados con respecto al original.

RetroMadrid 2010, todo un éxito

Más de 2000 visitantes se acercaron a la feria y se dejaron llevar por la nostalgia de los clásicos

RetroMadrid celebraba este año su XVI edición con el homenaje a uno de los videojuegos más carismáticos e influyentes de la historia, Super Mario Bros. Para NES, que cumple 25 años desde su su lanzamiento en 1983, y que sigue tan en forma como siempre gracias a sus más de 200 millones de juegos vendidos con el fontanero de Nintendo como protagonista.

En la feria, celebrada en la Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid y organizada por la AUIC (Asociación de Usuarios de Informática Clásica), los nostálgicos de la informática y los videojuegos pudieron disfrutar de un programa plagado de eventos muy especiales como el concierto musical “1UP duet”, formado por los músicos Luis Miguel García (violín) y Victor Barbero (chelo) y que interpretaron lo que vinieron a llamar la “Mushrrom suite”, música en directo sincronizada con videos de diferentes niveles de Super Mario Bros. Además se celebró el concierto “Bits & Baudios” un día antes de la apertura de la feria en el auditorio de la sala Latinarte de Madrid contando con la participación de Wicked Wanda, Néboa y la conjunción de Juan Alonso (La Monja Enana) y César Astudillo (Gominolas), una mezcla de pop, electrónica y sonidos 8 bits.

RetroMadrid se desarrolla en una sola jornada llena de actividades y exposiciones en las que es posible repasar de un solo vistazo gran parte de la historia de la informática y de los videojuegos. En el área de expositores más de 20 participantes hicieron las delicias de curiosos y visitantes que pudieron comprobar con sus propios ojos como todavía hoy en día se siguen produciendo títulos de calidad profesional para plataformas tan clásicas como Spectrum o MSX. Los talleres y conferencias salpicados a lo largo del día y el rastrillo donde encontrar ese título que tanto se nos resistía, hicieron que el regreso tiempos pasados estuviera más que asegurado para todo el que quisiera acercarse hasta el edificio de la facultad.

Como colofón, el mítico ilustrador Alfonso Azpiri que tantas buenas portadas llevó a los videojuegos españoles en la década de los 80, presentó una edición especial de su libro “Spectrum” que se podía comprar en la feria y que demuestra como el talento del madrileño estuvo siempre al servicio de las mejores portadas de videojuegos.

Por último el día terminó con un vídeo repaso de los 15 años del nacimiento de MadriSX, las reuniones que fueron posteriormente el germen de lo que se conoce actualmente como RetroMadrid, y el reconocimiento a la trayectoria en el campo de la informática de José Solé Forés, pionero en la enseñanza automática en nuestro país.





Mario protagonista. el invitado especial de esta edición de RetroMadrid.
Fotos: http://www.retromadrid.com

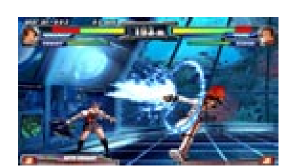
Cómo descargar de las plataformas digitales

Te contamos los pasos básicos para comprar títulos de las principales plataformas de descargas

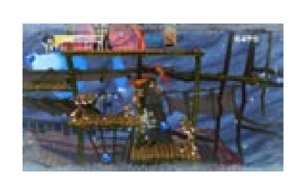
Wii/Nintendo DS:
Accede al canal Tienda desde el menú de tu consola una vez que tengas configuradas las conexiones a Internet.
Pulsa sobre “Añadir puntos” y canjea tu tarjeta con Wii/DS Points (a la venta en tiendas) o bien usa tu tarjeta de crédito para comprar puntos.
Navega por los catálogos y selecciona los títuos que te interesen. Wiiware/DS Ware son para juegos nuevos, mientras que en la Consola Virtual encontrarás emulaciones de sistemas antiguos.

Xbox 360:
Configura tu consola para taner acceso Gold (pagando 5€ al mes mínimo), o Silver (gratis). Mediante cualquiera de los dos podrás acceder al bazar XLA, que es el lugar donde encontrarás los juegos y demos.
Canjea tus puntos desde una tarjeta de prepago (de venta en tiendas) o introduce los datos de tu tarjeta para comprarlos online.
Desde el menú principal accede a Juegos Arcade o Indie para descargar lo que te interese.

PS3 / PSP:
Configura tu consola para tener acceso a Internet.
En el menú principal accede a la opción PS Network (PSN) y Administrar Transacciones.
Aquí se pueden canjear tarjetas de prepago o utilizar tarjeta de crédito.
Para comprar los títulos desde el menú principal hay que seleccionar PSN y luego PS Store. Aquí encontraréis los juegos tanto para PS3 como PSP y PSP Go (en esta última se descargan directamente sin utilizar PS3).



SNK por partida doble
También para XLA, SNK lanza Metal Slug XX, versión del Metal Slug 7 para Nintendo DS, y su esperado "one vs one" NeoGeo Battle Coliseum. Próximamente los análisis.



La zarigüeya de Konami da el salto a la alta definición
Ya está disponible el juego repleto de acción "Rocket Knight" en XLA y PSN. Controla a Sparkster en este plataformas clásico puesto al día.

MDK2 anunciado para Wiiware

La segunda parte del impresionante juego de Shiny llegará este invierno a Wii y PC

Interplay y Beamdog anuncian el lanzamiento de MDK2 para WiiWare y MDK2 HD para los ordenadores compatibles PC.
Desarrollado originariamente por el reconocido estudio Bioware, la segunda parte del juego de Shiny parece que llegará para la plataforma de descarga digital de Nintendo a finales de invierno, mientras que una versión en alta definición (al menos así lo entendemos por el nombre) aparecería en PC en descarga del propio sistema de Beamdog.

MDK2 contenía aún más escenarios y situaciones alocadas que la primera parte, si cabe, y aunque apareció para PC, Dreamcast y PlayStation 2, no obtuvo demasiado reconocimiento por parte de los compradores a pesar de las puntuaciones de notables que recogió en su momento. En palabras de Hervé Caen, director de Interplay, "es un placer dar el anuncio de que traemos de vuelta las aventuras de Kurt Hectic, el doctor Hawkins y el perro de seis piernas armado hasta los dientes, Max. Además, y aunque se esperan algunos cambios en la mecánica, o al menos en los controles, para la versión destinada a Wii, Trent Oster, cofundador de Beamdog y antiguo miembro de Bioware, destacaba que "MDK2 fue un gran título en el que trabajar y estamos muy contentos de tener a algunos de los miembros del equipo de desarrollo original trabajando en estas nuevas versiones".

Aunque todavía quede bastante para invierno, desde RetroManiac esperamos con gran interés la llegada de nuevas noticias sobre los dos juegos y sus primeros detalles.



La edición de este año de RetroEuskal vuelve con más fuerza que nunca.



Organizada por la Asociación RetroAcción y enmarcada dentro de la programación de la ya veterana Euskal Encounter. El evento, que se celebrará del 22 al 25 de julio en el Bilbao Exhibition Centre de Barakaldo busca convertirse en una referencia para todos los aficionados a la historia de la informática y los videojuegos y contará con las habituales competiciones oficiales, mesas redondas y demostraciones de títulos y máquinas retro.
Podéis encontrar más información pinchando en este enlace:
http://www.retroaccion.org/

Ecos de los 80

Tribulaciones de un tipo anclado en el pasado de los 8 bits.

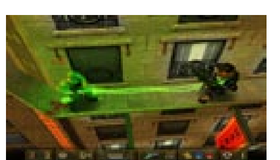


Mirando al pasado, sí, pero sin perder de vista el presente.

¿Vuelta a nuestros orígenes? ¿El pixel otra vez como máxima (que no mínima) expresión gráfica? ¿videojuegos que nos digan en todo momento qué hacer? Parecía imposible pero, ¡ja!, así es finalmente. Tuvimos una revolución en toda regla durante la segunda mitad de los 90, cuando las plataformas tridimensionales por excelencia, PSX, Saturn y posteriormente Nintendo 64, se encargaron de borrar de un plumazo todo vestigio de título bidimensional. Se podían contar con las dedos de las manos (las dos si hablamos de juegos japoneses), y los lanzamientos en dos dimensiones prácticamente se reducían a beat'em ups de la factoría Capcom y SNK, o algunos plataformas y juegos de acción dirigidos a ese reducto de jugones que resistía febrilmente al ataque de las tres dimensiones. No es que la representación en el espacio de mallas, texturas y colores sea demoníaca, ni que tiempos anteriores sean necesariamente mejores, pero no es menos cierto que hemos perdido poco a poco aquella jugabilidad directa y sencilla, aquellos planteamientos de titulazo de microordenador donde la destreza y la imaginación del jugador estaban por encima de todo, donde las limitaciones en la construcción de los sprites, y los frames por segundo otorgaban un aura al programita en cuestión que desgraciadamente no ha vuelto a verse hasta, curiosamente, ahora…

Y es que llegan las plataformas de descarga digital, y con ellas vuelven los planteamientos añejos. Microsoft, Sony y Nintendo, cada una a su estilo y su ritmo, han ido incorporando a sus catálogos juegos de corte ochentero, actualizados a los tiempos que corren, remakes de títulos archiconocidos o directamente emulaciones de juegos de sistemas anteriores, como ocurre en la Consola Virtual en Wii. Gracias a estas iniciativas ahí tenemos la posibilidad de revisitar clásicos de NES, Commodore 64 o incluso MSX, de una forma legal y sin necesidad de desempolvar nuestros viejos aparatos.

Pero es que además, la incipiente comunidad de desarrolladores "indies", ha puesto su punto de mira en estas plataformas y cada vez que alguna se suelta la melena con un juego rompedor, la escena independiente se para y observa como se desarrollan los hechos. Equipos de uno, dos, cinco personas trabajando en un mismo juego constituyen una vuelta a los orígenes la programación de videojuegos, y con ello la recuperación de conceptos y mecánicas que las grandes parecían haber olvidado. Ahora esperaremos a que este retorno a las raices no sea tan sólo una moda pasajera, ya que los auténticos beneficiados somos nosotros gracias a una libertad de elección nunca antes vista. ¿Viejuno o Moderno?

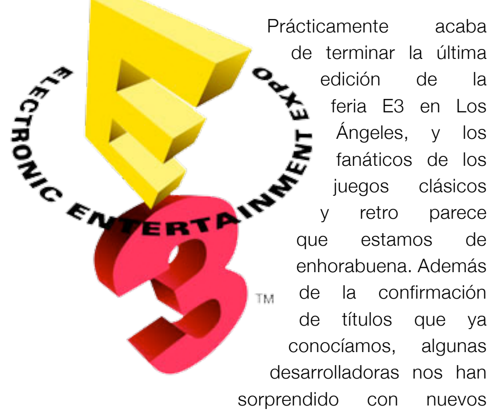


Duke Nukem Manhattan Project ya disponible para descarga

A falta de Duke Nukem Forever llega al bazar de Microsoft el título de acción en dos dimensiones que lanzó 3D Realms para Windows en 2002.

Un E3 de marcado carácter retro

La última edición de la feria nos deja un buen puñado de títulos que beben de los juegos más clásicos

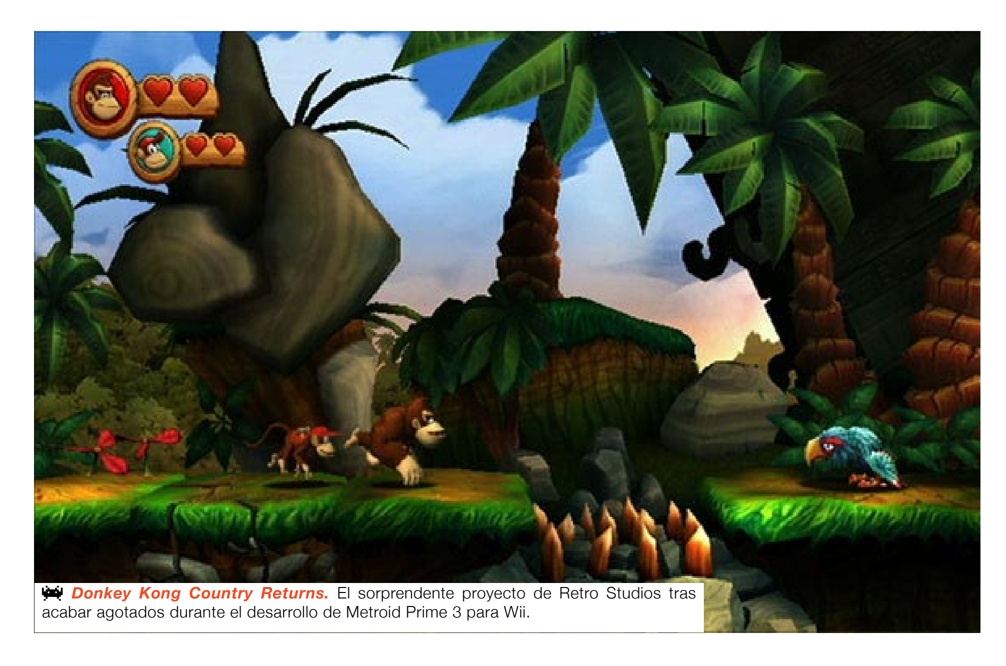


Prácticamente acaba de terminar la última edición de la feria E3 en Los Ángeles, y los fanáticos de los juegos clásicos y retro parece que estamos de enhorabuena. Además de la confirmación de títulos que ya conocíamos, algunas desarrolladoras nos han sorprendido con nuevos anuncios que certifican el buen estado de salud de este tipo de lanzamientos. Con Nintendo a la cabeza y su sorprendente conferencia pre apertura de las puertas de la feria, pasamos a relacionaros algunos de los juegos por los que babearemos de aquí a sus respectivos lanzamientos. Esto es gloria pixelada:

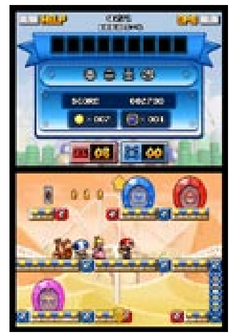
La compañía japonesa Nintendo sorprendió a propios y extraños, (tras su decepcionante aparición en el E3 del año pasado), con una conferencia centrada en el jugador más tradicional. **Donkey Kong Country Returns (Wii)** es el nuevo proyecto que está preparando Retro Studios tras su espectacular trabajo en la trilogía de Metroid Prime. Siguiendo la estética y mecánica iniciada por la mejor Rare de todos los tiempos, Donkey Kong vuelve a la carga en este plataformas repleto de complicados obstáculos, enemigos y combates contra jefes finales que recuerdan muchísimo a los juegos clásicos de la saga. Todavía es pronto para juzgarlo, pero en un principio nos tememos que Retro se trae entre manos un auténtico bombazo, aunque no será hasta navidades cuando podamos gozarlo.

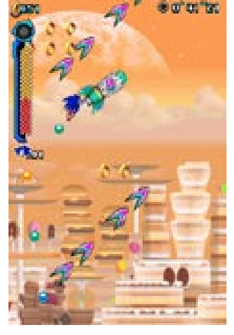
No menos singular fue la presentación del retorno del rosáceo héroe de Nintendo. **Kirby's Epic Yarn (Wii)** mezcla unos gráficos totalmente arrebatadores que parecen salidos de una fábrica de sueños o de un Yoshi Island ultravitaminado, en la vuelta de la mascota predilecta de HAL Laboratory a las plataformas de toda la vida. Después de unos años de incertidumbre, con un anuncio incluido para GameCube, Kirby desapareció de escena y solo se le ha visto como personaje jugable en la saga de lucha Smash Bros. Ahora, y tras unos cuantos dimes y diretes, parece que Nintendo se ha decidido por fin a dar el paso y sacar de nuevo a Kirby a la palestra. En nuestra opinión, una decisión genial.

También fue toda una alegria constatar el magnífico estado de desarrollo en que se encuentra la última revisión del clásico del baloncesto de Acclaim. **NBA Jam** lucía mejor que nunca en su versión para



Donkey Kong Country Returns. El sorprendente proyecto de Retro Studios tras acabar agotados durante el desarrollo de Metroid Prime 3 para Wii.



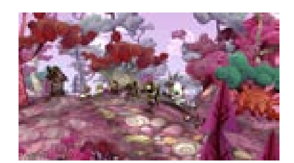


Wiiware, gracias a unos gráficos y animaciones de los personajes sencillamente geniales. La personalidad de la saga, el sentido del humor y la jugabilidad a tope parece que no se van a resentir en absoluto, aunque de momento tendremos que esperar todavía unos meses para echarle el guante.

Y siguiendo con las "vueltas", ahí está la de **Mario Vs Donkey Kong: Mini-land Mayhem! (DS)**. En esta suerte de Lemmings ambientado en el universo Mario, Nintendo nos trae unos gráficos mejorados y la excelente posibilidad de crear nuestros propios puzzles y compartirlos con los demás en lo que parece ser ya una constante en los tñitulos de este tipo. Lo mejor, volver a ver a Donkey Kong y Mario enfrentados como en el arcade original.

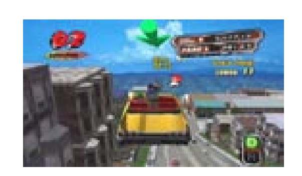
Saliéndonos de Nintendo pero permaneciendo en su portatil, no podemos dejar de destacar las primeras pantallas e impresiones de **Sonic Colors (DS)**, que abandona el estilo 3D de las versiones de sus "hermanas mayores" para convertirse en una especie de plataformas 2.5D. Por lo que hemos visto la velocidad será continua, los personajes clásicos se mantienen y las plataformas recobran la importancia que





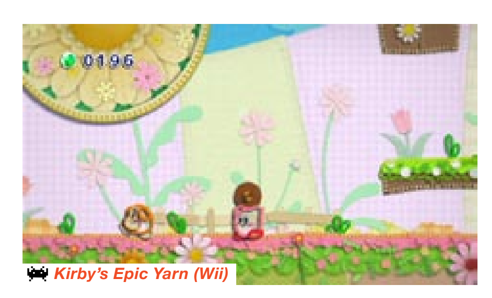
DeathSpank, el action RPG de Ron Gilbert previsto para julio

EA y Hothead anuncian mediante nota de prensa el lanzamiento del juego para el 14 de julio. Humor y buen hacer gracias a un desarrollador mítico.



SEGA lanzará clásicos de Dreamcast en XLA y PSN

Se espera que en septiembre, coincidiendo con el lanzamiento de Dreamcast en 1999, aparezcan en primer lugar Crazy Taxy y Sonic Adventures.



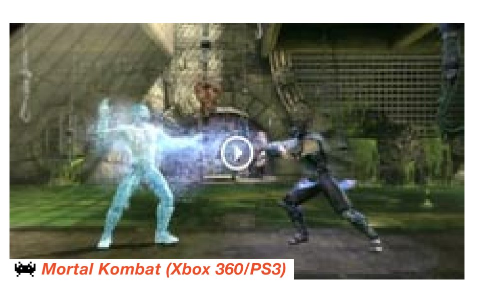
Kirby's Epic Yarn (Wii)



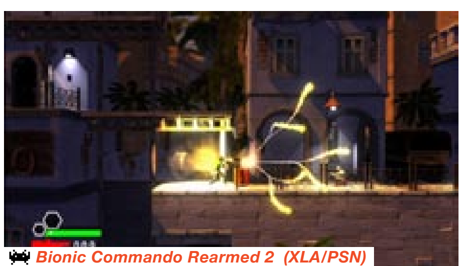
NBA Jam (Wii)



Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds (Xbox 360/PS3)



Mortal Kombat (Xbox 360/PS3)



Bionic Commando Rearmed 2 (XLA/PSN)



Castlevania: Harmony of Despair (XLA)

nunca debieron perder últimamente en los juegos de Sega. Sinceramente prometedor.

Tras el éxito cosechado por su primera parte, otro que vuelve es Nathan en **Bionic Commando Rearmed 2**. Más saltos imposibles utilizando el gancho, técnicamente superior a la precuela y una cantidad enorme de armas diferentes para escoger son sus mejores cartas de presentación. Además, para la ocasión parece que Capcom ha decidido otorgarle mayor protagonismo a las fases de exploración, por lo que esta segunda parte puede ser sensiblemente más extensa. En desarrollo para XLA y PSN.

En un principio en exclusiva para XLA, **Castlevania: Harmony of Despair** ha sido objeto de muchas críticas y desvaríos durante los días de la feria debido a su orientación claramente dirigida al online y el multijugador, y olvidarse de los juegadores que buscaban un título más clásico. Con todo, Harmony of Despair bebe de la base de Symphony of the Night para presentarnos un título atípico donde lo importante es lograr llegar hasta el jefe de turno y eliminarlo antes de que se acabe el tiempo.

"Ha sido sin duda una feria E3 repleta de juegos para todos los gustos, tanto para los que buscan títulos con un desarrollo más tradicional, como para aquellos otros que quieren estar siempre a la última"

Otro clásico que vuelve con más fuerza que nunca tras algunos experimentos fallidos en el entorno de las tres dimensiones. **Mortal Kombat**, el retorno de una de las sagas más queridas de Acclaim y Midway llegará a las pantallas de Xbox 360 y PlayStation 3 de la mano de Warner Bros y del máximo responsable de la saga, Ed Boon. El propio Boon confirmaba en varias entrevistas que este nuevo Mortal Kombat regresa a las raíces más sangrientas del título original, restringiendo el plano de acción a las 2D y fijándose sobre todo en los personajes de los primeros tres títulos. Además se ha confirmado su compatibilidad con los nuevos sistemas de visionados en 3D para PlayStation 3.

Por último, y no menos satisfactorio, han sido las presentaciones oficiales de **Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds**, la tercera parte del clásico "crossover" que Capcom comenzara allá por el año 1999. Dirigido por Ryota Niitsuma, quien también participara en Tatsunoko vs. Capcom para Wii, este MvsC 3 incorpora algunas novedades como la facilidad en el manejo, deudora precisamente del mencionado juego para Wii, y unos gráficos en 3D muy semejantes a los ya vistos en Street Fighter IV. Pero que nadie se asuste, ¡la acción seguirá siendo bidimensional! Una gran cantidad de personajes, multitud de combos y la jugabilidad típica de los juegos de Capcom es todo lo que prometen desde la desarrolladora nipona para el juego. Anunciado tanto para Xbox 360 como para PlayStation 3, se estima su lanzamiento para primavera de 2011.

Y aunque estos no son todos los juegos presentados, evidentemente, este ha sido sin duda una feria E3 repleta de sorpresas y juegos para todos los gustos, tanto para los que buscan títulos con un desarrollo más tradicional, de patrones más clásicos y directos, perfectos para los sistemas de descargas digitales, como para aquellos otros que quieren estar siempre a la última, siguiendo a los "hits" y a la vanguardia tecnológica.



Nintendo no piensa bajar los precios de la Consola Virtual

En declaraciones a Eurogamer, desde Nintendo se asegura que están contentos con el precio y que no tienen intención de revisarlo por el momento.

Fenimore Fillmore impondrá su ley en Wiiware

La aventura clásica de Revistronic salta de los compatibles a Wii

Revistronic ha anunciado el inminente lanzamiento este año de su aventura Fenimore Fillmore – The Westerner", la segunda parte de la trilogía del oeste ,para la plataforma de descarga digital de Nintendo, Wiiware.

El juego, deudor de las aventuras gráficas más clásicas, incluye altas dosis de humor, acción y puzzles en un desafío continuo para Fenimore. El vaquero tendrá que ayudar a los granjeros acosados por el malvado Starek y sus secuaces en más de 40 horas de juego que incluyen exploración en el lejano oeste, conversaciones con otros personajes, puzzles e incluso esas peleas clásicas contra los malos de la película.

Para realizar con garantías la conversión al formato de Nintendo, Revistronic ha desarrollado una tecnología especial de compresión denominada PICTURE, con la intención de adaptar lo mejor posible el original de PC según las limitaciones de memoria de Wii.



Un vaquero muy aventurero. Fenimore es un viejo conocido para los amantes de las aventuras gráficas.

Hablamos con Daniel Parente de Revistronic, sobre el lanzamiento y desarrollo de "The Westerner" para Wiiware:

¿Qué os decidió a llevar "The Westerner" hasta Wii? ¿Qué os gusta más de la plataforma?

DP: Teníamos la impresión que poseíamos en nuestra cartera de productos algunos juegos muy buenos que funcionarian bastante bien en las las plataformas de Nintendo. Hicimos primero un "port" del juego Westerner para Wii, y lo estuvimos mostrando a editores, que no acababan de ver el juego. Como nosotros estábamos seguros de que "The Westerner" funcionaria en Wii, por el tipo de gráficos, su orientación a un público más familiar, y por su mando wiimote, que es muy parecido en el manejo de un ratón, acabamos por decidir que trataríamos de autopublicarlo en la plataforma Wiiware.

¿Está siendo complicado introducir los más de 400 megabytes de información del original en los límites de espacio que impone Wiiware?

DP: El juego original tiene 700Mb, 200 de voces (diálogos) y 500 de código y datos. La Wiiware soporta 40Mb. Cuando empezamos a planificar el proyecto, nos pareció un reto muy interesante y muy estimulante (lo cual nos encanta en Revistronic). Es como intentar meter dentro de un mini a una manada de elefantes ;). Con ingenio, tecnología y un buen saber en el arte de hacer videojuegos, fuimos consiguiendo aproximarnos cada vez más a nuestro objetivo, lo cual nos permite comprobar, que hoy en día, los juegos podrían dar mucho más de si en las plataformas actuales. A día de hoy el juego cabe perfectamente en los 40 Mb, no quitamos contenido, ni bajamos la calidad de lo que se puede ver en pantalla.

¿Para cuando aproximadamente su lanzamiento? (según nota de prensa se preveía para mayo pero vemos que no ha podido ser así)

DP: El juego estaba planificado para final de mayo, pero nos retrasamos un poco en el proceso de "lotcheck" (proceso de comprobaciones que realiza Nintendo de los juegos antes de su publicación) de Nintendo, que son siempre muy exigentes con sus productos a la hora de garantizar la mejor calidad de juego posible en sus plataformas. Creo que lo tenemos controlado y que el juego acabará saliendo en Julio.

¿Podemos esperar más lanzamientos de Revistronic en el futuro en plataformas descargables?

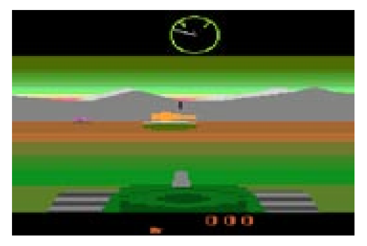
DP: Sí, creo que sacaremos más títulos en plataformas descargables. Estamos trabajando en otro de carreras de coches, para WiiWare y PSN, para final de año, y tenemos pensado que si Westerner funciona bien en Wiiware, hacer una segunda parte del juego. Las plataformas descargables, al tener criterios de aceptación más "blandos" que el de los editores, permite a los estudios volver a poder apostar por la creación de juegos divertidos e innovadores, que muchas veces tienen dificultad en pasar los filtros de los editores de videojuegos.

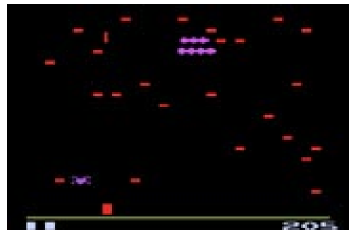
Vuelve la consola más retro de Atari

En febrero de este año Atari lanzó su consola retro Atari Flashback 2+, una réplica de casi el mismo tamaño que la Atari 2600 original, pero que funciona sin cartuchos y que contiene en su memoria ROM interna unos 40 juegos de la mítica desarrolladora. Battlezone, Centipede, Missile Command, Realsports Soccer, o Yars' Revenge, son solo algunos de los ejemplos de títulos con los que podríamos disfrutar en esta consola si no fuera por las caprichosas políticas de distribución.

Diseñada por un veterano de la escuela de Atari, Curt Vendel, y su propia empresa, Legacy Engineering Group, este modelo es el tercero en la lista de "remakes" que Atari está realizando de sus consolas más clásicas. Puedes encontrar más información en:

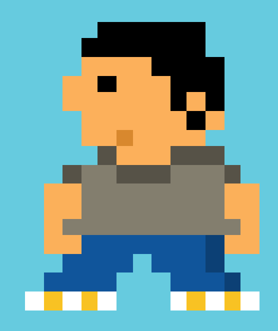
http://www.atari.com/games/atari_flashback2_plus





Juegos MUY retro. Los juegos para Atari 2600 presentan este arcaico aspecto (Battlezone y Centipede en las pantallas), pero si eres un auténtico fanático de las máquinas antiguas no te importará en absoluto.





NO PIERDAS DE VISTA ESTOS PRÓXIMOS LANZAMIENTOS:

Y es que no todo iban a ser juegos retro. Todos los meses te presentaremos una lista con esos títulos más novedosos del panorama actual que podrían interesarte.

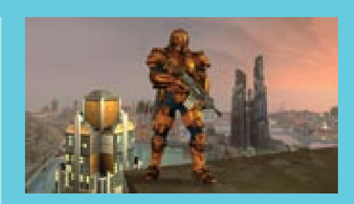


JULIO

Metal Gear Peace Walker

Lanzamiento: 18 de junio
Publica: Konami
Desarrolla: Kojima Productions
Plataforma: PSP

Tras la famosa cuenta atrás de la web de Kojima Productions se desveló el último proyecto del gurú de Konami: Peace Walker es la vuelta de Snake y toda su parafernalia a la portátil de Sony en lo que parece un auténtico rescate de la malograda consola. Tras un relativo éxito en Japón llegará por fin a nuestras tierras trayendo debajo del brazo nuevas misiones de acción y sigilo ambientadas a mediados de los 70 en Costa Rica, y un desarrollo más profundo de la trama de la fabulosa saga, explicando determinados hechos que aún no habían encontrado "a-la Perdidos". Ya disponible en tu tienda favorita.



JULIO

Crackdown 2

Lanzamiento: 9 de julio
Publica: Microsoft Games
Desarrolla: Ruffian Games
Plataforma: Xbox 360

Después de la rompedora primera parte de Realtime Worlds y un tortuoso camino hasta la confirmación de la secueladesarrollada, (esta vez sí), por Ruffian Games, Crackdown 2 nos situará de nuevo en la ciudad de Pacific City aunque en esta ocasión situada temporalmente en un futuro 10 años después de los acontecimientos narrados en su predecesor. Seguiremos disfrutando de un mundo abierto interactivo en una perspectiva en tercera persona y para la ocasión se han pulido además algunos aspectos técnicos y jugables, incorporando nuevos controles y movimientos, pero manteniendo ese espíritu directo y divertido que parece acompañar a la saga.

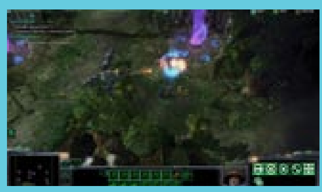


JULIO

Dragon Quest IX

Lanzamiento: 23 julio
Publica: Nintendo
Desarrolla: Square-Enix
Plataforma: Nintendo DS

Tras el controvertido anuncio de que la última entrega de la famosa saga de rol y aventuras de Square-Enix iba a lanzarse únicamente en Nintendo DS, por fin parece que llega el día en que Nintendo se decida a distribuir el título en tierras europeas. En esta entrega comenzaremos nuestra aventura como un guardián de la ciudad que guarda los frutos del árbol secreto cuyo poder es el de cumplir los deseos de la gente. Antes de ponernos en marcha podremos configurar nuestro personaje para luego introducirnos en un mundo mágico plagado de enemigos y otros personajes con los que interactuar. Además incorpora un modo de juego cooperativo para hasta 4 jugadores en una red local.

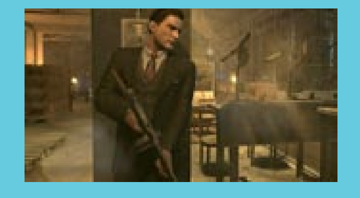


JULIO

Starcraft 2

Lanzamiento: 27 julio
Publica: Blizzard
Desarrolla: Blizzard
Plataforma: PC

Doce años después de que se lanzara aquel juego de estrategia real que a tantos cautivó, Blizzard vuelve a la carga con su segunda parte preparada para convertirse en el próximo referente en un género de capa caída. Orientado descaradamente al online (se descartan las partidas multijugador en red local), y con muchas características prestadas de las redes sociales, Starcraft II aboga por una experiencia de juego basada en el éxito de 1998 pero aumentada hasta el infinito aprovechando los recursos casi ilimitados actuales. Técnicamente impecable, jugablemente refinado, y nos trae a las razas más conocidas del espacio exterior. ¿Se puede pedir algo más?.



AGOSTO

Mafia 2

Lanzamiento: 27 agosto
Publica: 2K Games
Desarrolla: 2K Czech
Plataforma: PC, PS3, 360

Es la vuelta al panorama de uno de los mejores referentes en cuanto a simulador de la "Cosa Nostra". Tratado con un rigor en ocasiones hasta excesivo, las desventuras de Vito Scalotte en la ficticia ciudad de Empire Bay de los años 40, traerán hasta nuestras pantallas una aventura repleta de venganza, sangre y mucha violencia. Mafia II promete mucho, es más y mejor, el juego definitivo tipo GTA con la mafia y sus vicisitudes como protagonistas, no en vano se le han otorgado a los 20 barrios de que consta la ciudad de una atención al detalle pocas veces vista, con personajes que interactúan y que simulan estar vivos de una manera muy convincente.

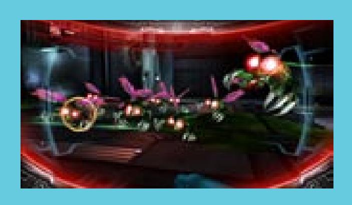


SEPTIEMBRE

Gran Turismo 5

Lanzamiento: Septiembre
Publica: SCEE
Desarrolla: Polyphony Digital
Plataforma: PS3

Durante meses al 90% de su desarrollo según su máximo responsable, el insigne Kazunori Yamauchi, parece que finalmente GT5 no sufrirá más retrasos y llegará por fin a las PlayStation 3 de todo el mundo en septiembre de este año. Tecnológicamente más poderoso, con más coches y circuitos disponibles, la licencia oficial de Ferrari, el coqueteo con el recién anunciado PlayStation Move y la tecnología en 3D de los televisores LED, son sólo algunas de las características que traerá el exclusivo juego de carreras de Sony.



SEPTIEMBRE

Metroid Other M

Lanzamiento: Septiembre
Publica: Nintendo
Desarrolla: Team Ninja
Plataforma: Wii

Nintendo le dio un descanso merecido a Retro tras el fabuloso trabajo realizado en la trilogía Prime, para luego sorprender a todos con el anuncio en la feria E3 de 2009 que la siguiente entrega de la saga sería obra del Team Ninja (Tecmo) con la colaboración de Nintendo R&D1 y D-Rockets. La historia nos llevará a los acontecimientos posteriores a la derrota de la Mother Brain en Super Metroid. La novedad principal es una vuelta a la mecánica más clásica de las dos dimensiones aunque sin menospreciar la vista subjetiva para fijar objetivos mediante un rápido movimiento del Wiimote. Sin duda de lo más prometedor del catálogo de Wii para este año.



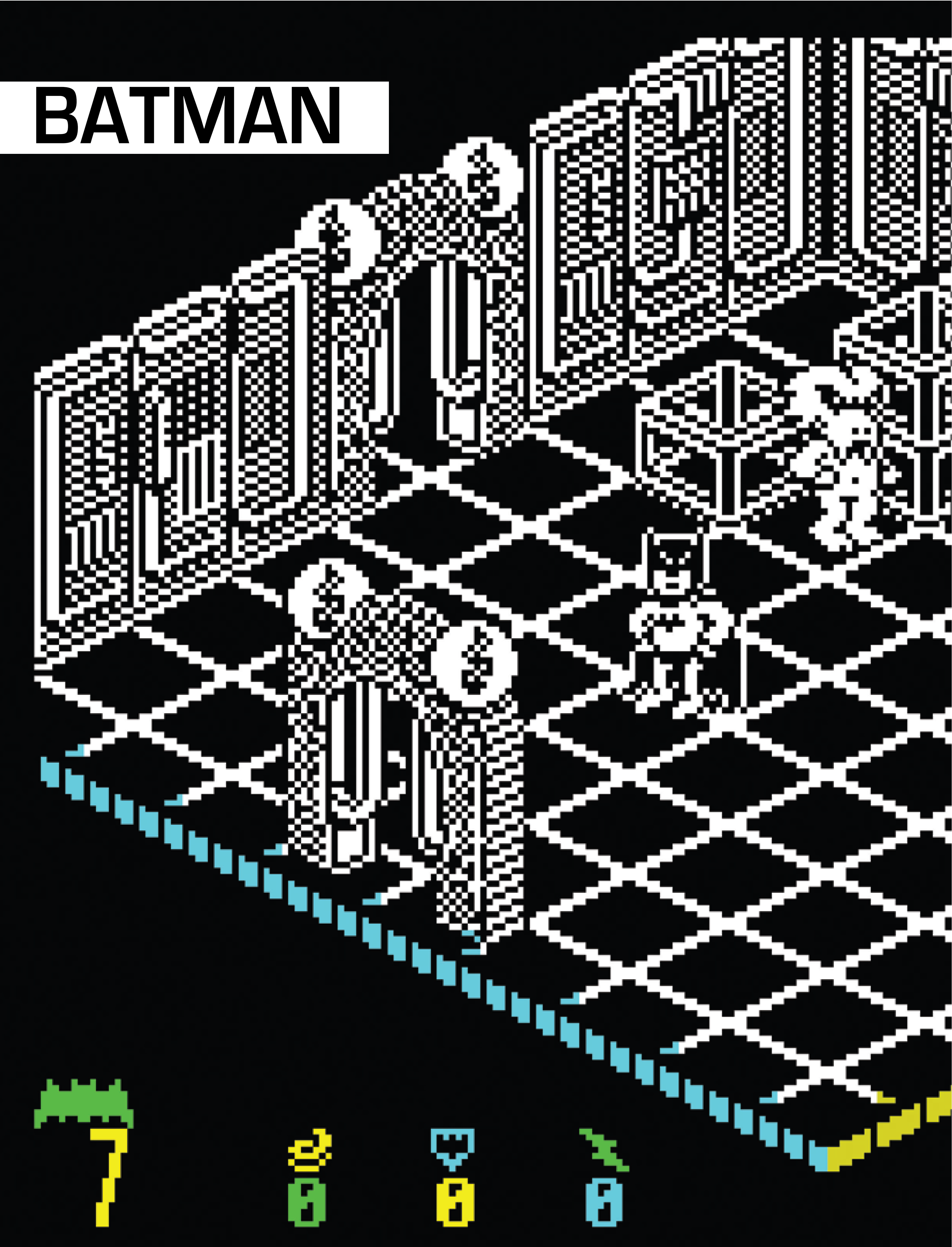
OCTUBRE

PES 2011

Lanzamiento: Octubre
Publica: Konami
Desarrolla: Konami
Plataforma: Multi

El gato al agua se lo ha estado llevando EA con su FIFA en los últimos enfrentamientos entre las sagas más consolidadas en cuanto a simulación futbolística se refiere y parece que Konami ha decidido gritar basta. La entrega de este año incluirá muchas novedades, sobre todo en la mecánica jugable y los controles prometiendo una libertad total gracias a la redefinición del sistema de pases manuales, la defensa más elaborada o las filigranas que se pueden ejecutar. Técnicamente Seabass promete también muchas mejoras en lo que ha venido a definir como el empujón definitivo de la serie.

BATMAN



Con la mochila a cuestas: A Batman le encanta la cacharrería, y es por eso que antes de buscar las partes del batmóvil, debemos recolectar primero otros objetos como esta mochila. Una vez equipados ya podíamos empezar la búsqueda del "chico maravillas"...



SISTEMA: Spectrum
AÑO: 1986
GÉNERO: Acción/Aventura
PROGRAMACIÓN: Jon Ritman/Bernie Drummond
PUNTUACIÓN: *****

A mediados de los 80 los microordenadores estaban en boca de todos. Spectrums, Amstrads, CPCs... No era raro el que no tuviera alguno de estos "cacharros", o que al menos conociera a alguien que los tuviera.

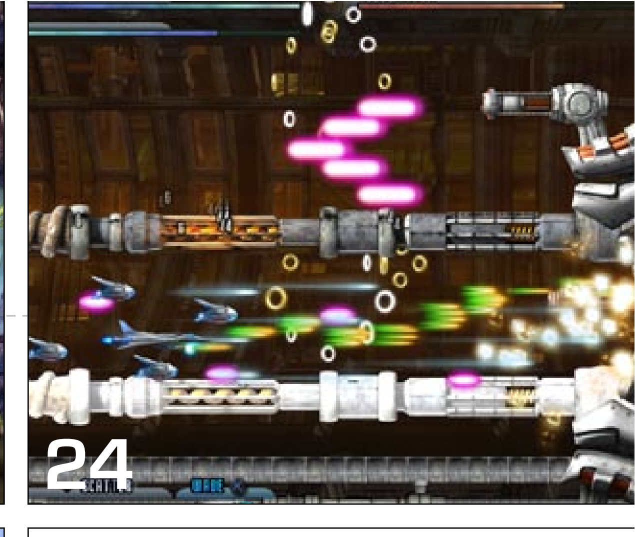
Era una época dorada, en la que aparecían continuamente pequeñas joyas de la programación que echando la vista atrás no nos causan más que admiración y sorpresa al ver lo que los desarrolladores conseguían con tan pocos recursos a su disposición. En equipos, por llamarlo de alguna forma, de dos, tres o cuatro personas máximo surgian juegos como este.

Jon Ritman era uno de esos visionarios que exprimían el pequeño procesador de 4 mhz. del Spectrum al máximo, y que a cambio nos devolvían un adorable juego al que incluso hoy en día se puede volver sin atisbo de cansancio ni de fórmula pasajera. Batman, distribuido bajo el sello de la omnipresente británica Ocean, especialista en licencias cinematográficas y de todo tipo con mejor (Robocop) o peor resultado (Darkman), nos ponía a los mandos del superhéroe de DC en la búsqueda de las 7 partes de su batbólido para rescatar posteriormente a Robin, priosionero de su archienemigo, el Joker. Para ello debíamos atravesar unas batcuevas plagadas de peligros, enemigos y acertijos mil, repletas de tesoros escondidos, trampas mortales y sobre todo un enrevesado mapeado de esos que ponen los nervios a flor de piel y en los que la dificultad está siempre presente. Todo ello "adornado" por los excelentes gráficos de Bernie Drummond, un tipo que sin ser un artista profesional y ni mucho menos conocedor de las técnicas del pixel, le gustaba dibujar, y con este bagaje y el programa gráfico de Ritman crearía un mundo isométrico sin igual, con unas localizaciones espeluznantes y una ambientación que ya quisieran muchos juegos posteriores de recursos mucho mayores. La perfección del pixel, la brutalidad de las animaciones de Batman y todos esos "bichitos" que pululaban libremente por la batcueva, los diferentes escenarios y las plataformas móviles, conjugan un entorno sin parangón, tremendamente inmersito y en ocasiones hasta asfixiante para los jugones del momento.

Y esto es Batman, un ardiente seguidor de los juegos en perspectiva isométrica aventureros y difíciles, deudor de la escuela que comenzó Ultimate, y que en nuestra opinión tiene en el título de Ocean a uno de sus mejores exponentes y alumno aventajado.

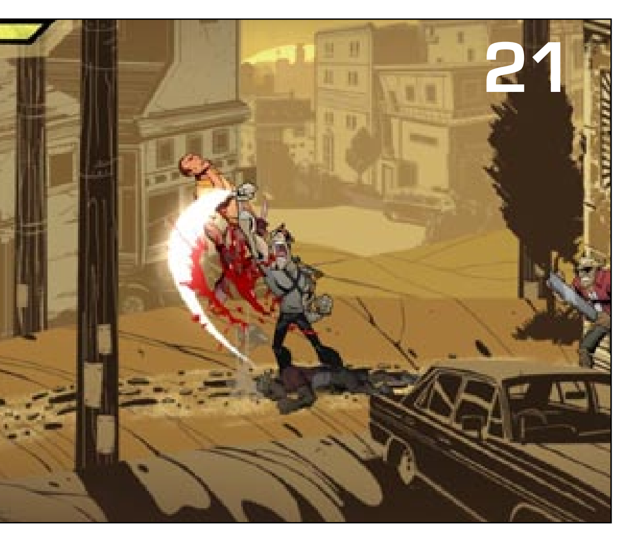
PREVIEWS

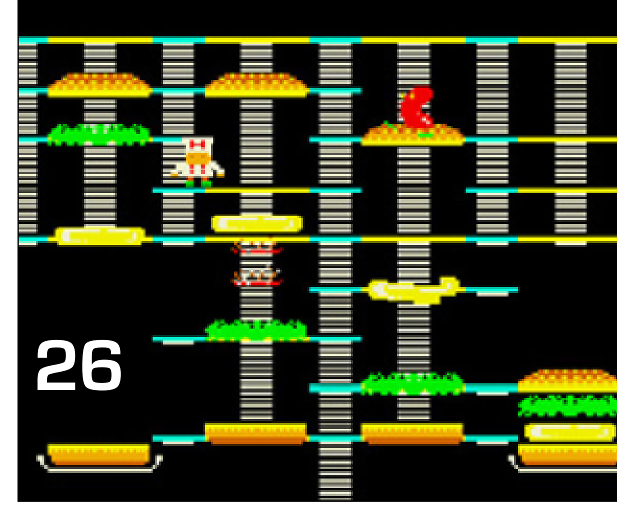




Sonic the Hedgehog 4: Episode 1

Sega nos sorprendió hace unos meses con el anuncio de que se lanzaban de nuevo a la programación de un Sonic como mandan los cánones. Dejándose de historias pseudo 3D, aventuras sin sentido o experimentos que se quedaron a medias, la nueva propuesta de Sega elevará a su mascota al altar que nunca debió dejar: uno de los mejores plataformas de la historia. Y para ello nada mejor que recuperar la esencia de los títulos para Megadrive, aquellos en los que la mano de Yuji Naka catapultaron al erizo azul a velocidades supersónicas entre paisajes surrealistas y cielos azules perlados de nubes. ¿Y lo mejor de todo? Que llegará a todas las plataformas descargables de la actualidad más o menos al mismo tiempo. ¿Y lo peor? Quizás, la intención de hacerlo mediante episodios.





Shank

Es la propuesta de Klei Entertainment, un pequeño estudio de desarrollado ubicado en Vancuver, Canadá, que sorprendió a propias y extraños en la PAX (Penny Arcade Expo) de 2009 con la presentación de su violento título. Anunciado para Xbox Live Arcade, Playstation Network y PC, Shank es una mezcla de plataformas y juego de acción en 2D con un protagonisto algo pasado de vueltas al que le encanta utilizar diferentes armas para acabar con sus enemigos. De momento le hemos visto usar pistolas, un machete y una especie de escopeta cortadora al estilo Gears of War. Queda todavía un poco para que llegue, está anunciado para fin del verano de este año, pero con lo poco que hemos visto ya empezamos a desear que el tiempo pase más rápido para echarle las zarpas encima.



FUERZA G PASADA DE VUELTAS
After Burner Climax

detalles

sistema: PSN/XLA/Arcade
origen: Japón
publica: SEGA
desarrolla: AM2
lanzamiento: Primavera 2010
género: Shooter 3D
jugadores: 1



Ponerte a los mandos de una recreativa original de After Burner a finales de los años 80 era toda una experiencia gracias a su mando de control y las trepidaciones que transmitía cuando nos alcanzaba un misil. En 2006 Sega decidió actualizar su franquicia en recreativa y ahora llegará a las consolas de última generación.

After Burner Climax sigue la estela de la filosofía que encumbró como reina de los arcade a Sega: Sencillo, frenético, rabioso y en ocasiones incluso algo confuso, la saga del F-14 siempre ha sido una delicia de jugar a pesar de su corta duración y mecánica espontánea. En Climax nos volveremos a encontrar con paisajes tanto abiertos, como cuando tenemos que volar sobre amplios trozos de azul océano, como más cerrados, en esos traicioneros cañones plagados de baterías antiaéreas y obstáculos naturales que surgen tras cada recodo. Eso sí, en esta ocasión dejaremos de lado los sprites del original y pasamos a un entorno tridimensional construido a partir de modelados con gran gusto y calidad, incluso para el estándar actual, teniendo en cuenta que la máquina arcade apareció ya hace cuatro años.

Desde el incio contaremos con tres nuevos cazas mediante los que realizar los loopings más increíbles y tremendos del horizonte. A saber, un venerado F-15 Strike Eagle, el fiable F-18 Super Hornet, y el no menos espectacular y sucesor del avión de las entregas anteriores, F-14 Tomcat. Al elegir cualquier de ellos podremos personalizar su diseño según cuatro apariencias: baja visibilidad, especial, camuflaje y básica. Además, Sega ha decidido incorporar una nueva habilidad a sus cazas, y si seguimos teniendo a mano nuestro cañón de munición ilimitada y los misiles aire-aire de toda la vida, ahora demás podremos utilizar una característica bautizada como Climax. Cuando llenemos una barra de carga y la tengamos al máximo podremos activar este "poder especial" obteniendo a cambio una especie de bullet-time o tiempo bala. Todo un acierto para incrementar nuestras puntuaciones finales sin duda alguna.

"Directo, frenético, rabioso y en ocasiones incluso algo confuso, la saga del F-14 siempre ha sido una delicia de jugar"

Quizás el mayor handicap del que adolecerá Climax sea su duración, 15 minutos para los más avezados, pero para aquellos que estuvieran esperando rememorar viejas glorias aquí tienen la excusa perfecta, aunque sea sin cabina claro. Lo comprobaremos el mes que viene en nuestro análisis en profundidad.

No falles ni una: El modo Climax nos permitirá apuntar mejor a los enemigos gracias a que el tiempo se ralentiza y los enemigos aparecen claramente en pantalla.

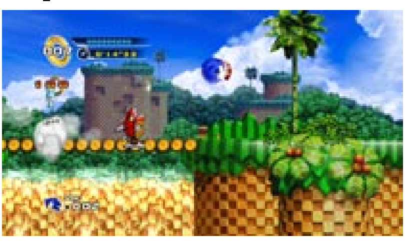


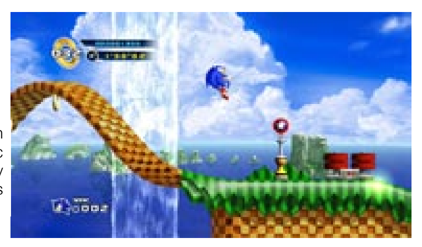
GO SONIC! GO!

Sonic the Hedgehog 4: Episode 1



Los anillos están de vuelta: ¿Qué sería de un Sonic sin la "recolección" de los anillos? En Sonic 4 los volveremos a ver, y seguro que serán muy importantes si queremos sacar todos los secretos del juego.





Ya era hora de que Sega se diera cuenta que sus últimos Sonic no daban la talla, que simplemente eran un intento penoso de rescatar a su propia mascota y observar impertérritos como Nintendo alcanzaba la gloria con cada nuevo título basado en Mario y su universo.

Y es que salvo honrosas excepciones, como Sonic y el Caballero Negro para Wii, o las entregas para GBA y NDS, lo cierto es que desde tiempos de Dreamcast la calidad de los plataformas del erizo azul han caído peligrosamente y en picado que no parecía posible remontar, con sus seguidores perdiendo la esperanza y deseando que alguien en el Sonic-Team decidiera terminar con este hatajo de despropósitos y enmendar aquello. Y es ahora cuando por fin se disipan las nubes negras que últimamente oscurecían los otrora brillantes cielos de Sega, gracias al anuncio a principios de año de Sonic 4 para las diferentes plataformas de descarga en consolas, y otorgándole el honor de llevarlo a cabo a Dimps, una gente que sabe lo que hace que, ayudados por el mismísimo Sonic-Team, intentaran relanzar la imagen del maltrecho Sonic.

¿Y qué tiene de especial? En un principio parece que es una vuelta a los orígenes del personaje de Yuji Naka y compañía, presentándonos a Sonic en un entorno bidiomensional y plataformero a más no poder, en un tiempo posterior al Sonic & Knuckles de mediados de los 90, con velocidad, mucha velocidad (o al menos eso es lo que nos prometen desde Dimps), en niveles cuyo diseño están claramente inspirados en los recorridos en Megadrive y MegaCD, con saltos imposibles, ítems conocidos y enemigos entrañables pero peligrosos. La intención es volver al plataformas de acción ultrarápido que nunca debió abandonar Sega, pero poniendo a su disposición los avances en gráficos de la actualidad con las versiones "ultravitaminadas" en 1080p para PS3 y Xbox 360 (480p en Wii), y algunas "interferencias" recogidas de los mandos de control, con fases en las que será necesario utilizar el mando de Wii y el Sixasis de PS3 de un modo especial (en 360 tendremos que contentarnos con usar los gatillos del mando en estas ocasiones). Ya veremos que tal funciona y si no afean el aspecto jugable general del título.

Así pues las cartas ya están sobre la mesa. Su naturaleza episódica nos hace pensar que Sega tomará nota de lo que funciona y lo que no en la primera entrega, y siempre dejará margen para el ensayo/error en episodios posteriores. También debemos de contar con cierta variedad en los escenarios, que Green Hill está bien y es un clasicazo, pero sus plataformas de ajedrez ya las tenemos algo vistas, ¡queremos ver entornos nuevos!, y hay además rumores de que aparezca algún personaje más jugable a partir del segundo capítulo, sólo tendremos que esperar un par de meses para comprobarlo.

detalles

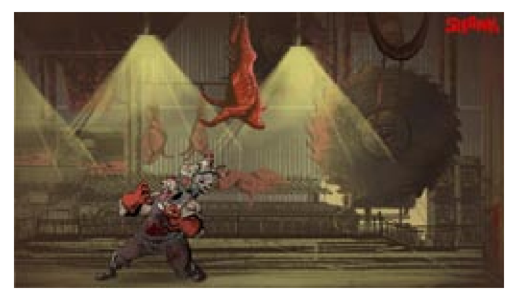
sistema: Wiiware/PSN/XLA
origen: Japón
publica: Sega
desarrolla: Dimps/Sonic-Team
lanzamiento: Sin determinar 2010
género: Plataformas
jugadores: 1

ACCIÓN BRUTAL Y SIN PAUSA EN DOS DIMENSIONES

Shank

¿Te imaginas a Devil May Cry pasado de rosca y en dos dimensiones? Prácticamente eso es lo que ofrece Shank, un juego brutal que nos traerán desde Vancouver este verano los canadienses de Keli Entertainment.

Presentado en la PAX de 2009, la historia de Shank es bien sencilla, mostrándonos a un tipo con muy malas pulgas que busca venganza en un entorno similar al western con toques modernos y actuales. Sin embargo lo primero que llama la atención del título es su acción desenfrenada y en ocasiones brutal, con litros y litros de sangre que corren por la pantalla sin parar, y un control suave que se basa en gran parte en el encadenamiento de diferentes golpes y armas a modo de "combos". El estilo gráfico además no dejará indiferente a ninguno gracias a sus trazos y diseños basados en las mejores novelas gráficas y cómics norteamericanos, no tenéis más que echarle un vistazo a la pantalla que acompaña este texto para comprobarlo. Todo un acierto por parte de los diseñadores.



Arriba: Agarrar del cuello a un enemigo será el menor de tus problemas, la acción desenfrenada está asegurada en Shank.

Esperamos el lanzamiento de Shank en las plataformas digitales de PlayStation y Xbox, y en PC este mismo verano gracias al acuerdo firmado con Electronic Arts.

detalles

sistema: PSN, XLA, PC
origen: Canadá
publica: Electronic Arts
desarrolla: Klei Entertainment
lanzamiento: Verano 2010
género: Acción
jugadores: 1



PLATAFORMAS DE 64 BITS

Jett Rocket

detalles

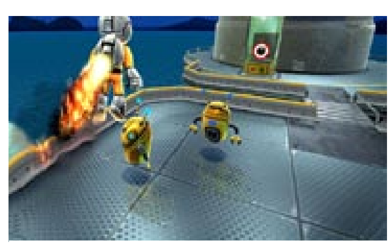
sistema: Wiiware
origen: Alemania
publica: Shin'en
desarrolla: Shin'en
lanzamiento: 2 julio 2010
género: Plataformas
jugadores: 1

Algunos recordaréis a Shin'en sobre todo por sus shooters espaciales en GameBoy Advance (Iridion) y Nintendo DS (Nanostray) demostrando con mejor o peor fortuna como los alemanes estaban a la última en tecnología y trataban de explotar al máximo el hardware.

No es esta la primera incursión en la plataforma de descargas de Nintendo, pero si el título más ambicioso de la desarrolladora germana. Jett Rocket nos pondrá a los mandos del protagonista de mismo nombre para tratar de liberar al bello planeta de Yoroppa del yugo al que se ve sometido por un malvado imperio. Siguiendo un desarrollo deudor de los mejores plataformas tridimensionales de la época de Nintendo 64 y PSX, podremos recorrer gracias a sus controles muy clásicos los preciosos parajes del planeta, conducir motos acuáticas y de nieve o tirarnos en paracaídas por ejemplo.

Si tienes ganas de rememorar viejas glorias como Banjo Kazooie, Rayman, Spyro o, salvando las distancias Mario, puede que Jett Rocket sea tu juego.





Suavidad ante todo: Aunque no tendrá la carga gráfica que mantiene Galaxy por ejemplo, Shin'en promete que Jett Rocket correrá en todo momento a 60 frames por segundo.

¡LOS CARNÍVOROS AL PODER!

Super Meat Boy

detalles

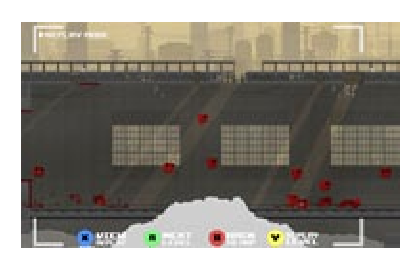
sistema: Wiiware/XLA/Steam
origen: USA
publica: Team Meat
desarrolla: Team Meat
lanzamiento: Por determinar
género: Plataformas
jugadores: 1-Multi

¿Un trozo de carne que deja restos brincando de un lado a otro de la pantalla? O simplemente… ¿un trozo de carne? Muchos podían pensar que como base de un videojuego esto no es más que un error, pero nos es la primera vez que la escena Indie nos saca de la inopia.

Super Meat Boy es una versión vitaminada de un juego flash programado y diseñado por Edmund McMillen y Johnathan McEntee que cosechó un gran éxito cuando fue publicado en Newgrounds a finales de 2008. El juego es una especie de plataformas de acción frenético en el que tendremos que controlar a un pequeño cubo de carne de color rojo intenso que tiene que salvar a su novia de las garras del malvado Dr. Fetus a través de al menos 300 niveles plagados de trampas mortales como guillotinas, hojas de sierra o la siempre peligrosa… sal.

Y es que los desarrolladores prometen una dificultad bastante alta, y vistos los primeros niveles jugables parece que no exageraban. Las pantallas, que recuerdan mucho por la disposición de sus elementos a los clásicos plataformas de principios de los 80, están repletas de plataformas movibles, precipicios sin fondo y sobre todo hojas cortantes.

El aspecto técnico recuerda precisamente a estos títulos clásicos pero con gráficos y jugabilidad puestos al día y además contaremos con un divertido modo multijugador en el que poder controlar a más de 20 personajes secretos provenientes de otros títulos Indie como el mismísimo protagonista de Braid, Alien Hominid (el loco alienígena protagonista del shooter de Behemoth) o Commander Video, que proviene de la serie de juegos para Wiiware Bit.Trip.





Aún sin fecha definida (se baraja finales de verano), Super Meat Boy se presenta como uno de los plataformas más prometedores del momento y nosotros al menos no le perderemos la pista.

LA VUELTA DE UN ARCADE SINGULAR

Toki

Arriba: Uno de los primeros enfrentamientos contra un jefe final que ha mostrado Golgoth. El punto escatológico de la onomatopeya ayuda al estilo cómico del juego sin duda.

detalles

sistema: PC/XLA/PSN/Wiiware
origen: Francia
publica: Golgoth Studios
desarrolla: Golgoth Studios
lanzamiento: 2010
género: Plataformas/Acción
jugadores: 1-2

A finales del año pasado unos desconocidos de la escena independiente anunciaron el desarrollo de un remake de la famosa recreativa de TAD Corporation. Toki, la aventura del hombre venido a primate que escupe sin ton ni son, prepara su llegada a la edad de la alta definición.

Otubre de 2009, Golgoth Studios, un pequeño equipo de desarrollo afincado en Francia se interesaría por la licencia de Toki y anunciaría al mundo poco después de sus intenciones para crear un remake adaptado a los espectaculares gráficos en alta resolución y respetando el original al máximo. El resultado, a priori, y como puedes ver en las pantallas, no puede ser más prometedor, con un estilo dibujado a mano por el virtuoso Philippe Dessoly (y diseñador de la adaptación del original en su versión para Amiga en 1991), que sigue las pautas de la recreativa pero que al mismo tiempo lo acrecienta y pone al día como sólo alguien muy conocedor del medio y de las dos dimensiones podría hacer. Espectacular. Apoyado por un equipo formado por 6 personas aproximadamente, Toki iba a aparecer en un principio en este primer cuarto del año, pero debido a la incorporación de un nuevo modo de juego cooperativo en la aventura y algunos extras, finalmente se irá para el final del verano, o mucho nos tememos, incluso para el último tercio de 2010 si todo va bien. Si no conoces la historia, Toki era un humano como otro cualquiera que disfrutaba de la compañía de su novia/princesa/lo que sea, cuando de repente un malvado personaje con poderes mágicos le echó un horrible maleficio que le convertiría en un mono con el poder, eso sí, de escupir una especie de bolas mágicas de poder (¡no confundir con salivazos por favor!). La misión estaba clara. Avanzar a lo largo de multitud de niveles ambientados en junglas, montañas o ríos, plagados de peligrosas criaturas salvajes cuyo único fin es el de pararnos los pies, para llegar hasta donde se esconde nuestro "querido" encantador, eliminarlo y liberar a la chica, que para eso somos unos galanes. El éxito de la recreativa no radicaría en la manoseada historia, sino en la jugosa mezcla de acción, plataformas y personajes carismáticos que nos obligaba a volver una y otra vez sobre nuestros pasos y ponernos a los mandos del mueble de la recreativa para intentar llegar al final, tarea nada sencilla, por cierto. En el siguiente par de años al lanzamiento del original surgieron multitud de conversiones para las máquinas del momento, e incluso Sega se atrevió con una reprogramación que modificaba ciertos aspectos de la mecánica e incluía algunos extras más para su Megadrive.



Viejo vs Nuevo: Aquí podéis ver las diferencias gráficas entre el original (a la izquierda), y el remake.

Con todo, Golgoth Studio parece que lo único que tiene claro son las plataformas en las que quiere lanzar su particular visión de un Toki remozado: PC, XLA, PSN y Wiiware, siendo PC la única asegurada por el momento a pesar de contar con la aprobación como desarrolladores para el resto de plataformas digitales. Tendremos que esperar un poco más para que Golgoth nos aclare las fechas y orden de lanzamiento, y si existirán diferencias entre las diferentes versiones.



LLEGA A PSN LA SEGUNDA PARTE DEL ESPECTACULAR SHOOTER

Söldner-X 2: Final Prototype

detalles

sistema: PSN
origen: ?
publica: Eastasiasoft
desarrolla: SideQuest Studios
lanzamiento: 26/05/2010
género: Shoot'em up
jugadores: 1



Arriba: Los patrons de los disparos enemigos se han redefinido y mejorado con respecto a la primera parte aún sin dejar ese punto "maniac" ya característico de esta saga.

Han pasado dos años y medio desde que SideQuest Studios sorprendiera a propios y extraños con el lanzamiento de un particular matamarcianos para Windows, que destacaba sobre todo por su aspecto técnico y gráficos preciosistas.

Sin embargo, quizás lo más valioso de este valiente movimiento por parte de SideQuest y Eastasiasoft, fue el de recuperar un género ninguneado como pocos y que sólo sobrevive en entornos como la escena independiente o en determinados sistemas (Dreamcast, Arcade). Su Söldner-X: Himmelsstürmer, lanzado en un primer momento sólo para ordenadores compatibles a modo de caballo de Troya, fue todo un golpe sobre la mesa que atrajo la atención de aficionados al género y la prensa de todo el mundo gracias a la espectacularidad de sus gráficos, la potente banda sonora y la fuerza con que recuperaba el desarrollo más clásico del género. Hizo falta muy poco para que al tiempo se lanzara una versión mejorada con gráficos en 720p para PlayStation Network, convirtiéndose casi al instante en un referente dentro de su catálogo (puedes encontrar más información en el reportaje sobre shooters en este mismo número) y obteniendo críticas más que positivas de la prensa especializada.

Ahora, con mucho aprendido y poco que perder, los desarrolladores de SideQuest se lanzan en una segunda parte exclusiva para PSN, que mejora todos los aspectos de la precuela, los perfila, los define y los lleva al gran público gracias a un par de integraciones en el sistema de dificultad que comentaremos más adelante.



La historia no deja de ser anodina y muy vista, aunque ayuda a situarnos y colocarnos a los mandos de nuestra nave espacial: Veinte años después de la Batalla contra los virus y aquellos seres entre orgánicos y mecanizados, retornamos a Gotan IV como parte de una fuerza especial de defensa denominada Söldner-X. Nuestra misión ahora será ella de liberar a la galaxia del yugo de los malvados D'aarg, una raza alienígena considerada superior tecnológicamente que pretende eliminar todo vestigio humano de la tierra.

Para ello tendremos que superar siete largos niveles repletos de enemigos, cambios climáticos, jefes final de fase durillos de pelar y unos escenarios muy bellos que mezclan la tecnología con formas orgánicas al estilo R-type Delta pero con gráficos en alta resolución (1080p como máximo) y sin escatimar en polígonos y efectos de luz que desde luego sorprenderán por su calidad y puesta en escena. La espectacularidad sin embargo fue uno de los handicaps más importantes de la primera parte, debido a que los efectos especiales provocaban confusión y distraian al jugador.





Armamento pesado: SideQuest Studios promete para Final Prototype simplificar el uso del armamento, uno de los aspectos más criticados de la primera parte debido a lo farragoso que era para el jugador.

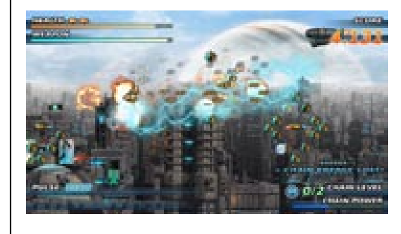
Poco más que comentar. Se han incluido nuevos patrones de disparos tipo "maniaco", dos naves diferentes a escoger y la posibilidad de enviar nuestra puntuación a un ranking online para comparar nuestra habilidad con la del resto de virtuosos del mundo. El mes que viene lo analizaremos y comprobaremos si realmente es tan bueno y cumple todo lo que promete.



¡Combos!: El uso estratégico de tus armas según los diferentes tipos de oleadas de enemigos que se avecinan será imprescindible para lograr combos y altas puntuaciones.

Dificultad en su justa medida.
Si en algo han querido hacer hincapié en esta segunda parte desde Eastasiasoft ha sido en el sistema automático del nivel de dificultad para esta segunda parte. Habiendo escuchado las críticas sobre la complejidad de la precuela (el género siempre se ha caracterizado por una dificultad más o menos elevada), para Final Prototype se ha preparado un sistema especial que adapta la dificultad según la habilidad detectada del jugador. No es una novedad en los videojuegos y nunca se ha sabido implementar de forma muy visible, pero esperaremos a tenerlo entre nuestras manos para opinar. Lo que si es cierto que opciones de este tipo siempre serán bienvenidas, para que cualquier tipo de jugador más o menos habilidoso sea capaz de enfrentarse a él para incluso llegar al final y terminarlo.

Söldner-X





La primera parte del shooter sentó las bases de lo que debía ser un matamarcianos adaptado a los nuevos tiempos en cuanto a espectacularidad y complejidad. Basado en la estrategia, la memoria del jugador para determinados sectores de los niveles y sobre todo en la correcta elección del armamento (también para acabar con esos final bosses tan duros), lo que más llamaría la atención es por su cuidado aspecto técnico que bebe de fuentes tan clásicas como las sagas R-Type, Gradius, o en palabras del director del proyecto, de uno de sus shooters favoritos, el algo desconocido EINHÄNDER de Square.

JOE & MAC DE VUELTA EN TU CONSOLA

Data East Arcade Classics

detalles

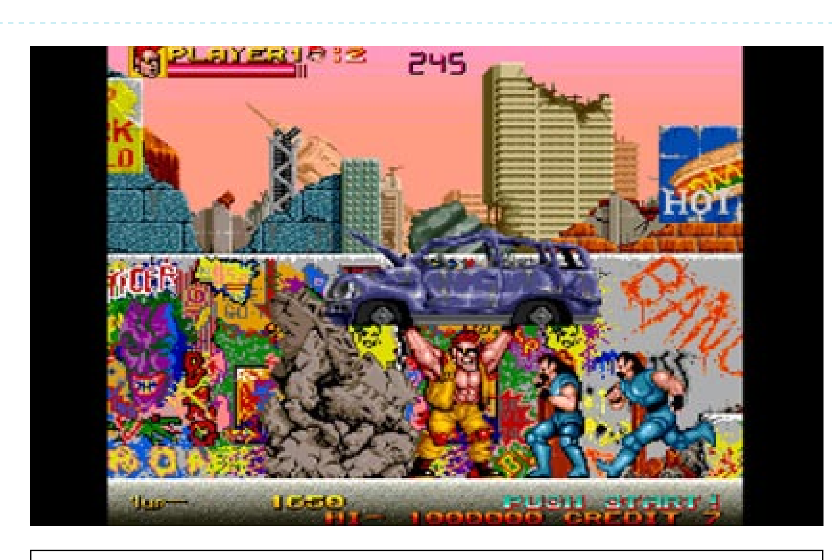
sistema: Wii
origen: USA
publica: Majesco
desarrolla: G1M2/DATA EAST
lanzamiento: Disponible USA
género: Recopilatorio
jugadores: 1-2

Desaparición de un mito: Data East nos dejó como desarrolladora de videojuegos allá por junio de 2003, cuando no tuvo más remedio que declararse en bancarrota, pero los derechos intelectuales de la mayoría de sus juegos fueron adquiridos en 2004 por la japonesa especializada en contenido para móviles, G-Mode. Aprovechando el "background" de títulos de Data East, sus joyas resurgen de las cenizas en plataformas como el iPhone, Java para móviles o ahora Wii.

¿Otro recopilatorio de títulos viejunos? De un tiempo a esta parte estamos asistiendo al lanzamiento indiscriminado de recopilatorios en disco de las antiguas glorias arcade y consoleras de algunas desarrolladoras (¿alguien dijo SNK?). La iniciativa no está mal, y aunque por lo general suelen ser emulaciones mejorables de los originales, con pocas opciones y aún menos extras, sigen asomando nuevas recopilaciones interesantes a priori.

Resulta complicado empezar a redactar este avance por varias razones. La principal, es la cada vez más probable ausencia de este título en el catálogo europeo de Wii (hace casi medio año que se publicó en USA al módico precio de 20 $), le sigue la irregular elección de los 15 títulos presentes en la recopilación, que une títulos del año 1982 con otros de hasta 1997, e incluye juegos mediocres como los desfasadísimos Lock 'n Chase, Wizard Fire o Side Pocket, y por último, pero no menos relevante, es el dudoso mimo empleado a la hora de plasmarlos en un título cuyo coste de desarrollo se reduce a crear unos cuantos menús y afinar la emulación de los juegos en la consola de Nintendo (parece ser que ni siquiera se han molestado en incluir el cada vez más necesario modo de vídeo panorámico y que adolece de tiempos de carga excesivos.).

Cuando comienzo a leer la lista de juegos, la pregunta del millón emerge inevitablemente: ¿dónde están los grandes juegos de Data East como Kung Fu Master, Fighter's History, Robocop o Windjammers? Auténticos clasicazos aparecidos en diferentes plataformas hardware pero todos perfectamente emulables a poco que se esforzaran las desarrolladoras. Es cierto que el excelente juego de "Frisbee-macarra", Windjammers, y la lucha one vs one de Fighter's History parecen estar a punto de lanzarse en la consola virtual japonesa, pero no sabemos si llegarán a nuestras consolas PAL (y en cualquier caso, ¿cuándo?), y además un recopilatorio de esta guisa nunca ha sido impedimento para lanzar luego títulos en la tienda de descargas de Nintendo (véase SNK Collection o Metal Slug Collection). Aunque también es cierto que el mal trago se olvida en parte cuando un servidor se encuentra con las verdaderas joyas del



Listado de títulos:

Bad Dudes vs. Dragon Ninja (Beat 'em up - 1988)
Burger Time (Puzzle - 1982)
Burnin' Rubber (Carreras - 1982)
Caveman Ninja (Plataformas - 1991)
Crude Buster (Beat 'em up - 1992)
Express Raider (Acción - 1986)
Heavy Barrel (Acción - 1987)
Lock 'n' Chase (Laberintos - 1981)
Magical Drop III (Puzzle - 1997)
Peter Pepper's Ice Cream Factory (Puzzle - 1984)
Secret Agent (Acción - 1989)
Side Pocket (Billar - 1986)
Street Hoop (Baloncesto - 1994)
Super Real Darwin (Shoot'em up - 1987)
Wizard Fire (Aventura - 1992)

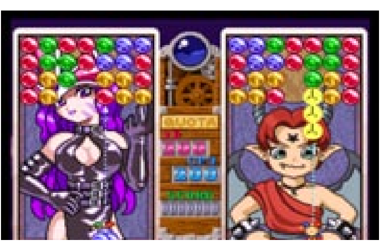


disco: Bad dudes vs. Dragonninja (todo un clásico muy divertido y accesible del género beat'em up), Magical drop 3 (juego inspirado en los Puzzle Bobble de Taito) y, sobre todo, Joe & Mac Caveman Ninja, clasicazo puro de los arcade de principios de los 90.

Aventuras de la prehistoria

Y es que los dichosos trogloditas mantienen su frescura, tanto jugando en individual como en cooperativo, en un juego simpático, divertido, desafiante y variado, en el que muchos nos dejamos los cuartos a principios de los 90. En Joe & Mac manejaremos a estos particulares cavernícolas en fases en las que se mezclan las plataformas, el beat'em up y el inevitable enemigo monstruoso de fin de fase, como plantas carnívoras de dimensiones imposibles o ese dinosaurio clásico del fin del primer nivel que tantas y tantas veces habremos visto. La variedad de escenarios, armas, rutas a elegir y finales alternativos hacen que siempre apetezca regresar a la prehistoria para rescatar a las féminas de nuestra tribu en el que puede considerarse el mejor título, con diferencia, de esta recopilación venida a menos.

En resumen, pese a las grandes ausencias y la cantidad de juegos de relleno que incluye, el mero de hecho de poder disfrutar de joyas imperecederas en el salón de casa nos obliga a vigilar el título de cerca. Esperemos que finalmente se decidan a lanzarlo en nuestro país a un precio igualmente reducido y, puestos a pedir, mejorando la emulación de determinados títulos. Hasta entonces, siempre nos quedará echarle un ojo a la Consola Virtual de Nintendo por si finalmente se confirma el lanzamientos de juegos de este recopilatorio de forma individual.



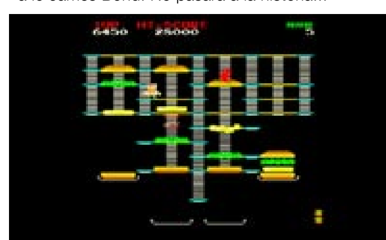
Magical Drop 3: De mecánica muy semejante a Puzzle Bubble. Explosivo a 2 jugadores.



Bad Dudes: Sin duda uno de los mejores títulos del recopilatorio. ¡Chicos malos!



Secret Agent: Lo mejor del juego su temática a lo James Bond. No pasará a la historia...



Burger Time: Si no te importan sus gráficos antidiluvianos se deja jugar con cierto gusto.



Street Hoop: Lanzado para NeoGeo es de los títulos con mejor pinta de este disco. A lo NBA Jam pero en las calles de tu ciudad.

OUTRUN



LOADING...



Eligiendo nuestro propio camino: Prácticamente una novedad en los arcade de conducción, la elección de la ruta al finalizar los diferentes tramos en los que se divide el juego de Sega, provoca que nos encontremos con entornos diferentes y 5 finales distintos que llegan a "picar" al jugador para descubrirlos todos.



SISTEMA: Arcade
AÑO: 1986
GÉNERO: Conducción
PROGRAMACIÓN: Sega AM2
PUNTUACIÓN: *****

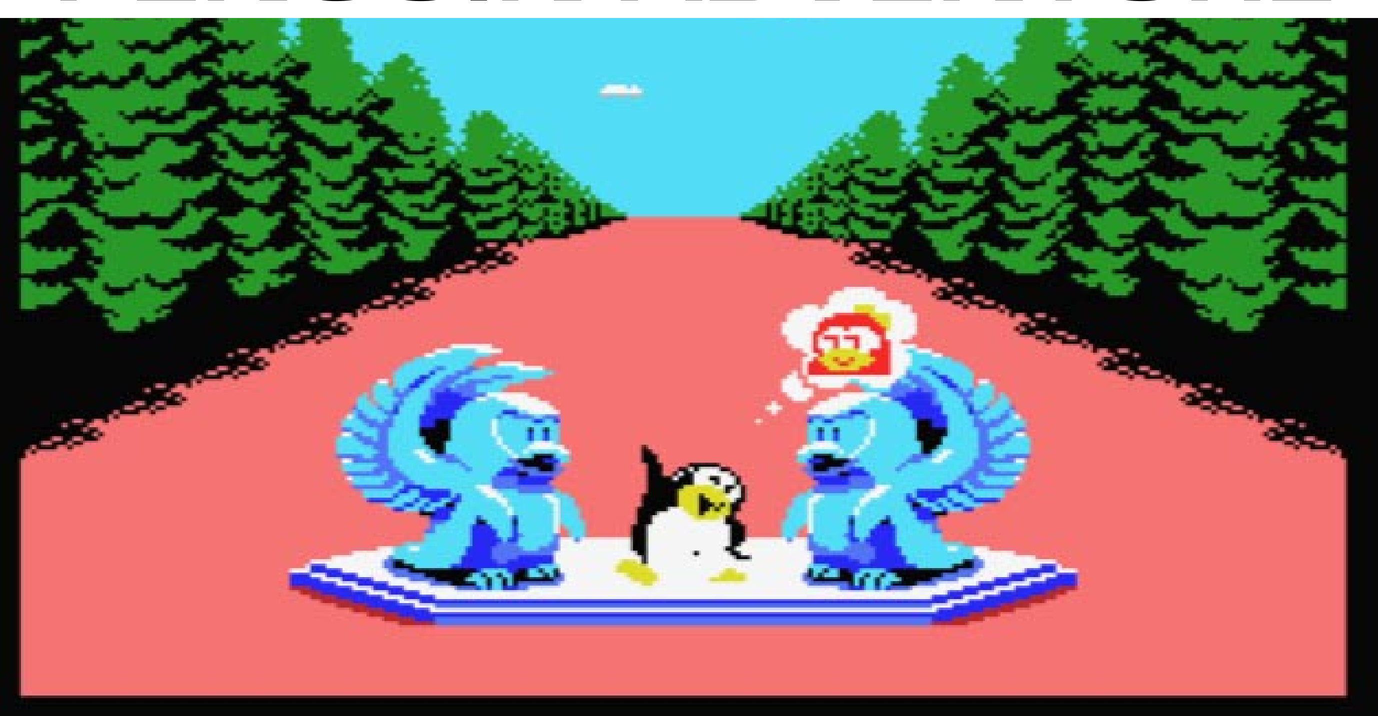
Lo que parece un Ferrari Testarossa en pantalla, nubles blancas y cielos azules en el horizonte, una chipa guapa a tu lado y un montón de kilómetros por delante. ¿Tentador verdad?

Eso debieron pensar en Sega cuando encargaron a uno de sus genios más prometedores, Yu Suzuki, la elaboración de un arcade de carreras de coches que rompiera moldes y de paso aprovechase lo último en tecnología de escalado de sprites que se estaba gestando en los laboratorios de la propia desarrolladora nipona. Tras el éxito de otras máquinas arcade como el omnipresente Hang-on en nuestros salones recreativos, y el algo más raro de ver por estas tierras, Space Harrier, (también creaciones del maestro Suzuki-san), le llegaría el turno a una de las mejores recreativas que ha parido Sega en toda su historia, y sin duda una de las 5 o 10 más emblemáticas de todo el panorama arcade.

Outrun se convirtió en un auténtico "sacapasta" de la gracias a su rapidísimo scroll, su desarrollo frenético, el sistema de elección de rutas que tan sabiamente implementó Sega, con sus diferentes finales para enganchar al jugador, y sobre todo a los espectaculares muebles que se fabricaron para la ocasión, con volante dotado de "force feedback", palanca de cambios, pedales de aceleración y freno y movimiento de la cabina gracias a motores hidráulicos… en fin, toda la parafernalia disponible de la época a disposición de un sprite rojo motorizado en pantalla. Poco importaba que el coche recordara a un Testarrossa descapotable inventado, o que apareciera el temido "Game Over" en el último tramo de la carrera al acabarse el tiempo, siempre volvíamos a por más emociones dejándonos la asignación semanal en la dichosa máquina.

La banda sonora por otro lado también se convertiría en un icono propio de la cultura ochentena. Sintonizando las diferentes emisoras en una radio virtual, podíamos escoger el tema que acompañara nuestro trepidante viaje: Splash Wave, Passing Breeze… auténticas joyas sonoras que gracias en buena parte a la cantidad de conversiones que "sufrió" el original maquinero siguen sonando en nuestros oídos nítidamente como si nada. Compilaciones varias y por supuesto la segunda parte oficial en 2003 que Sega desarrolló para la placa Sega Chihiro (y posteriormente en Xbox), recuperaría los cortes originales de manera magistral. Con todo, la versión original del arcade la recordaremos siempre como la mejor de todas. Brillante y atemporal.

PENGUIN ADVENTURE











SISTEMA: MSX
AÑO: 1986
GÉNERO: Aventura/Plataformas
PROGRAMACIÓN: Konami
PUNTUACIÓN: *****

Dando ya muestras de una gran madurez, que llegaría a su culmen durante la época dorada de las consolas de 16 bits, Konami nos obsequió a los jóvenes jugones de finales de los 80 con una auténtica maravilla de juego.

En el año 1986, cuando las limitaciones a nivel de potencia de hardware se compensaban con creces con la maestría, imaginación y buen hacer de un pequeño, pero selecto grupo de programadores, Konami sorprendió a propios y extraños con una magistral secuela (muy raras en aquella época) del Antarctic Adventure (unos de los primeros títulos de la compañía nipona en MSX, publicado en 1983 y posteriormente versionado a NES en 1985). En el juego, nos poníamos en la piel del pingüino Pentaro, en busca de la manzana de oro que pueda curar a su princesa de una mortal enfermedad. Para ello, debía recorrer las 24 (12 de ida, 12 de vuelta) frenéticas fases de las que se compone esta atemporal oda a la brillantez gráfica, sonora y, principalmente, a la más pura y adictiva JUGABILIDAD, en mayúsculas.

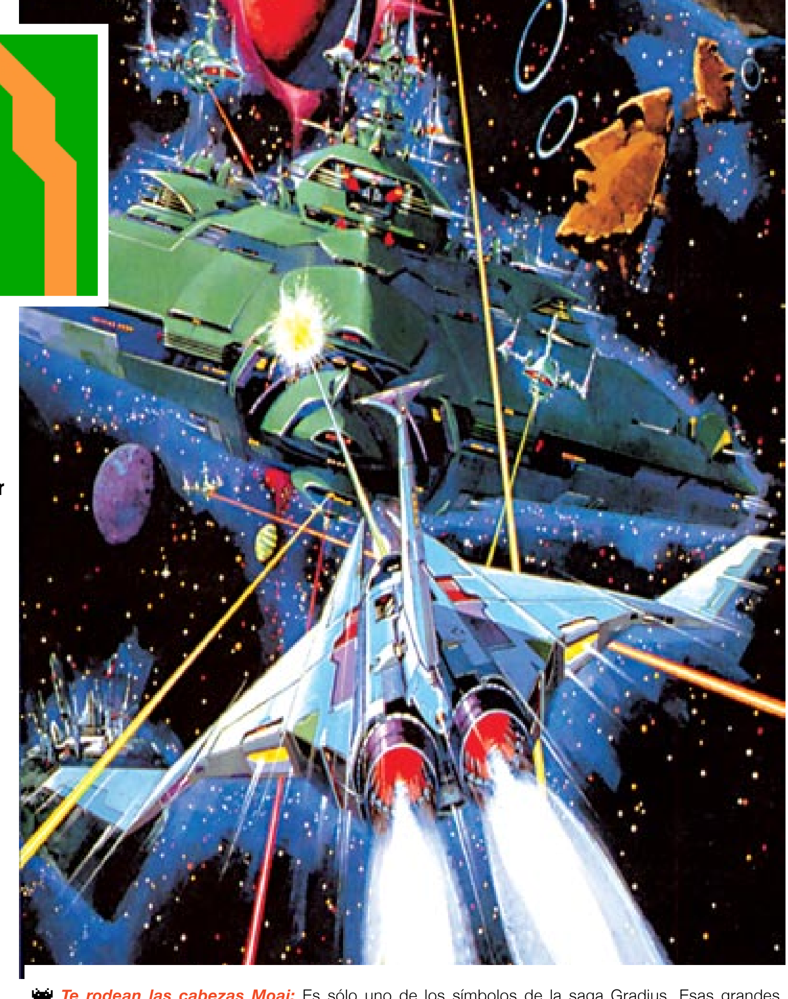
Con un Hideo Kojima (creador posteriormente de la saga Metal Gear, original también de MSX) ejerciendo todavía como asistente de dirección, nos encontramos en Penguin Adventure con un juego adelantado a su tiempo, que combina elementos de aventura con plataformas, velocidad e incluso posee algunos toques roleros. Su desarrollo es simple, pero requiere de nosotros gran habilidad y, sobre todo, paciencia, mucha paciencia. Es una delicia encontrar un juego de hace ya un cuarto de siglo con tal variedad de escenarios y melodías, jefes finales, atajos y tiendas ocultos, ítems a coleccionar y comprar, fases de bonificación... ¡Una maravilla!

Estamos ante, probablemente, uno de los juegos más rejugables hechos en la corta, pero intensa historia del videojuego. Su presencia en la consola virtual japonesa de Wii desde el pasado mes de noviembre nos hace cruzar los dedos por su salida (junto con otras joyas de MSX) en el viejo continente. Cruzádlos también vosotros.


Shoot the Core!
El grito de guerra de la saga Gradius
justo cuando nos vemos frente a frente
a los temibles enemigos finales.
La Vic Viper a tope de extras
“versus” el endiablado Big Core.
Tú contra el universo extraterrestre.



Xevious (Wiiware)



MUSHA (Virtual Console)


Space Invaders Get Even (Wiiware)


Soldier Blade (Virtual Console)

Te rodean las cabezas Moai: Es sólo uno de los símbolos de la saga Gradius. Esas grandes estatuas sacadas de la isla de Pascua escupiendo aros energéticos que te persiguen en las típicas fases con scroll vertical de los juegos de Konami.

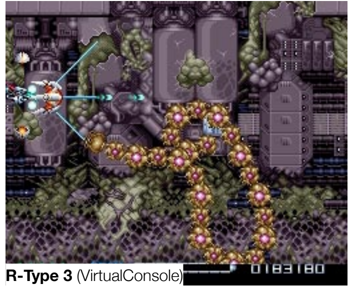
Pon en marcha una Megadrive y no pienses en Thunder Force IV. Enciende una Super Nintendo y haz lo propio con Axelay, o Super Parodius. Desempolva tu vieja NES, y no intentes recordar al venerado Xevious. Haz un esfuerzo y olvida cuando existían los salones recreativos, los de verdad, los de barrio, y reserva tus monedas de 25 pesetas para unas partidas a Space Harrier, Last Resort o un R-Type cualquiera… Difícil, verdad?

Los shooters, shot'em ups, shumps, o que narices, matamarcianos, son uno de los géneros más venerables en esta nuestra corta historia de los videojuegos. Desde aquel lejano éxito de Space Invaders en 1978 del no menos encantador Tomohiro Nishikado, los matamarcianos han ocupado los hábiles dedos de millones de jugones a lo largo de las últimas tres décadas. De capa caída de un tiempo a esta parte, gracias a la aparición de los plataformas de descarga de las consolas de última generación parece que esto de exterminar extraterrestres subido a una nave vuelve a estar de moda y surgen como alucinógenos hongos los remakes, los nuevos planteamientos y las emulaciones de clasicazos de toda la vida.

En este reportaje dividido en varias entregas, queremos hacer un repaso a lo más destacado en el género, para que sepas de primera mano que te puedes estar perdiendo al dejar escapar auténticas joyas nos centraremos en el mercado europeo y descubrir así lo mejorcito que nos ofrecen las tres plataformas actuales en Wii, PlayStation 3 y Xbox 360.

Es en la plataforma de Nintendo donde más títulos nos vamos a encontrar, gracias sobre todo a la Consola Virtual, que emula un buen puñado de este género en diversos sistemas. **MUSHA**, por ejemplo, es un shooter vertical de la vieja escuela lanzado originariamente a finales de 1990, y que sigue siendo uno de los mejores matamarcianos disponibles en Megadrive y en cualquier otra plataforma. Programado por Compile, forma parte de la famosa serie (sobre todo en Japón) Aleste. Adictivo como él sólo, frenético a veces, con pausas las otras, y sobre todo con unos niveles bastante largos marca de la casa, MUSHA es todo un candidato a que lo disfrutes si tienes en tu casa la consola de Nintendo. Si además eres de los que gustan del desarrollo vertical, tampoco le quites el ojo de encima a **Xevious** para NES (versión arcade disponible en XLA), **Space Invaders Get Even**, lanzado en Wiiware mediante una dudosa política de pago por capítulos, y en el que controlaremos a los invasores del espacio en vez de a la nave, o Soldier Blade, emulación de la Turbo Grafx / PC- Engine. Lo cierto es que como veremos después, podríamos hacer un dossier completo de sólo los títulos del híbrido 8/16 bits de NEC, y no sólo por la cantidad de shooters de su catálogo, sino también por la calidad que atesoran. **Soldier Blade** forma parte de la saga "Star Soldier" de Hudson y que, para un servidor, alcanza su máximo apogeo en precisamente esta entrega. La curva de dificultad en Blade es sencillamente perfecta, la banda sonora espectacular, los gráficos más que resultones para los tiempos que corrían, y sobre todo, la jugabilidad, genial y a prueba de bombas gracias a su logrado sistema de armas y la excelente respuesta al pad. Lanzado asimismo en Playstation Network, sinceramente es otro de esos juegos que a pesar de sus casi 20 años a las espaldas (¡y esto se dice pronto!) ha envejecido espectacularmente bien y se deja jugar perfectamente aún hoy en día con las nuevas y espectaculares tecnologías a nuestro servicio.

"Los shooters, shot'em ups, shumps, o que narices, matamarcianos, son uno de los géneros más venerables en esta nuestra corta historia de los videojuegos"



R-Type 3 (VirtualConsole)



Super R-Type (VirtualConsole)

Tu pequeña R-9 contra el imperio: Si te gusta la saga R-Type estarás de enhorabuena, ya ves que tienes donde elegir entre clásicos o versiones remozadas como Dimensions.



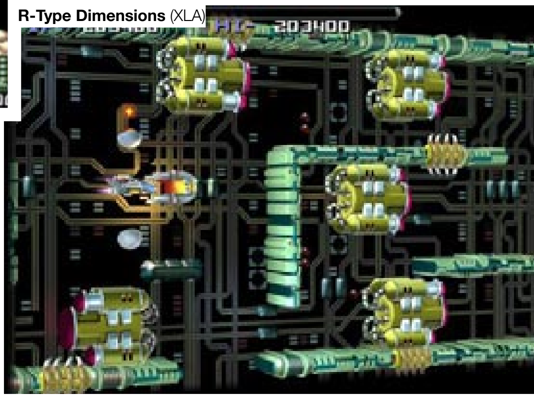


Gate of Thunders (VirtualConsole)



R-Type (VirtualConsole)

R-Type Dimensions (XLA)



Policías del espacio: En Gate of Thunders nos convertimos en policías galácticos y además disfrutaremos con uno de los mejores shooters de la historia.



Lord of Thunders (VirtualConsole)







De compras. En Lord of Thunders podemos mejorar nuestro armamento, recuperar salud o subir de nivel cuando accedemos a la tienda siempre que terminemos una fase.

Una saga con solera

Si hay un matamarcianos que rompió moldes en el momento de su aparición ese fue **R-Type.** La creación de la japonesa Irem revolucionó el mercado de los recreativos en 1987 gracias a los fantásticos gráficos en los que mezclaba a partes iguales maquinaria y formas orgánicas inspiradas en las ilustraciones de H.R. Giger, una gran jugabilidad y sobre todo el reto que planteaba al jugador: quien se acabara la máquina con un crédito ganaría fama, poder y dinero… vale, quizás sólo fuera la fama. La dificultad que rodea la saga de Irem no radica tanto en los enemigos, las bestias de fin de fase o los disparos que te llueven encima sin parar, sino en un intrincado diseño de niveles que por lo general se vuelven casi laberínticos a partir de la cuarta fase. R-Type requiere paciencia, habilidad y sobre todo buena memoria para sortear estas situaciones, pero recompensa al jugador con una de las mejores experiencias lúdicas de todos los tiempos.

En la Consola Virtual de Wii encontrarás conversiones de R-Type para Master System y Turbo Grafx, siendo esta segunda la más fiel, y además una de las mejores que se pueden encontrar en sistema alguno del título de Irem. También para VC se encuentran disponibles por un lado **Super R-Type** para SNES, una versión remozada del R-Type II maquinero que mezclaba fases del arcade junto a creaciones nuevas incrementando incluso su alta dificultad, pero que a la postre añadía terribles ralentizaciones, y por el otro **R-Type III**, una entrega exclusiva para la 16 bits de Nintendo que fue posteriormente "portado" a GameBoy Advance con un resultado más que dudoso, pero que originalmente supuso una pequeña revolución en el sistema de juego clásico, gracias a la incorporación de un nuevo armamento y técnica de carga de disparos.

No debemos olvidarnos de **R-Type Dimensions**, aparecido en XLA el año pasado como descargable que compilaba los dos R-Type originales y que añadía la muy interesante opción de intercambiar entre los gráficos originales y otros tridimensionales bastante bien resueltos y fieles al estilo original. Sin duda un gran título que únicamente tiene como aspecto negativo el elevado precio



R-Type Dimensions (XLA)

Clasicazos al poder



Para los más viejos del lugar parece que las desarrolladoras se han puesto de acuerdo y han lanzado en estas plataformas de descarga un buen número de títulos bastante antiguos que les recordarán sus tiempos mozos. No hablamos de juegos de finales de los 80, sino de los precursores reales de todo esto, los juegos que sentaron las bases sobre las que posteriormente se basarían un gran número de éxitos. Xevious, Scramble, Space Invaders, Galaga... unos clásicos intemporales que para muchos jugadores actuales pueden parecer excesivamente arcaicos, obsoletos e incluso prescindibles, pero que si les dieran una oportunidad podrían comprobar como en su mecánica y desarrollo residen muchas de las características de juegos más modernos y actuales: una nave y su piloto como último recurso para salvar a la humanidad, el armamento mejorable, las hordas de los enemigos o incluso los primeros movimientos con scroll de los decorados, nacieron con estos titulazos que nadie debería dejar de lado y probar al menos en alguna ocasión.

que mantiene desde su lanzamiento hasta uestros días. Aún así, merece mucho la pena, seas o no acérrimo seguidor de la saga de Irem.

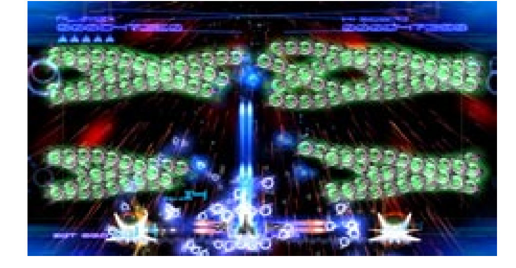
La fantástica relación entre Hudson y Red

Allá por los primeros años de los 90, aparecieron para el CD-ROM de NEC dos auténticas joyas de los shooters que hasta hace poco han pasado muy desapercibidos. Frutos de la relación entre dos auténticas fieras del género, Hudson Soft y Red (Red Entertainment en la actualidad), surgieron **Gate of Thunder** y **Lord of Thunder** (Wind of Thunder en Japón). Los dos de desarrollo horizontal clásico, el primero en un mundo futurista, y el segundo ambientado en una época más clásica y con un fugaz paso en el Mega-CD de Sega. Ambos cuentan con una puesta en escena excelente y garantías de diversión sin parar. Aunque su dificultad, sobre a partir del último tercio de juego, pudiendo desesperar al más ducho, lo cierto es que el reto merece muchísimo la pena. Las bandas sonoras, grabadas originalmente en pistas de cd-audio, son de corte "hard-rock", muy animadas y de gran variedad, mientras que los efectos de sonido y los samples rozan la perfección contando en su elenco incluso con algunas digitalizaciones, algo que, recordemos, no era muy corriente en la época.

Los gráficos, aún con la limitación de la paleta gráfica de la TG16 lucen muy bien, contando con una gran profundidad y unos "scrolls parallax" de los que quitan el sentido, que aceleran y desaceleran al antojo de los programadores sin que la máquina se

Super Stardust (PSN)

¡Destrúyelos a todos!: En Super Stardust no será extraño encontrarse con la pantalla repleta de enemigos. Acabar con todos ellos será tu objetivo principal.



arrugue ni lo más mínimo. No recordamos ralentizaciones o defectos gráficos importantes como los típicos y molestos parpadeos o la desaparición de sprites.

Los podrás encontrar en la Consola Virtual de Wii, y en el caso de Gate of Thunder también en la PSN japonesa.

Más clásicos para todos

Super Stardust HD (PSN), un remake del Super Stardust de Amiga desarrollado por sus mismos creadores y programadores también del desconocido shooter The Reap para PC (uno de los mejores que existen para esa plataforma, sea dicho de paso, y todo un referente técnico de la época) es una versión vitaminada del clásico Asteroids con una puesta al día notable y diversión asegurada durante mucho tiempo. **Galaga Legions** (XLA), una especie de remake del clásico de Namco pero con cambios importantes en su mecánica. Además, la versión original de Galaga también la podemos encontrar en la misma plataforma.

Konami tampoco se ha quedado atrás, y su excelente historia como creadora de shumps inolvidables no ha caído en saco roto pues muchos de sus juegos se han visto lanzados en las diferentes plataformas de descarga. Comenzando por la omnipresente saga **Gradius** / **Nemesis**, con **Gradius** (NES), **Gradius II** (TG16), **Gradius III** (SNES) y **Gradius**



Gradius (VirtualConsole)







Gradius II (VirtualConsole)

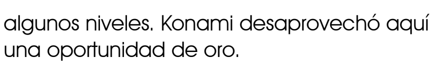


Gradius III (VirtualConsole)





Otra estrella de los shooters: La saga Gradius está ampliamente representada en Wii. Gradius II para PC-Engine es todo un descubrimiento que los fana recibimos gracias al Festival Hanabi de octubre de 2008.



Rebirth (Wiiware), pasando por el excelente **Cybernator** (obra de NCS), para la Consola Virtual en Wii, y terminando por el más antiguo de todos, el inefable, y más retro imposible **Scramble**, que podréis encontrar en el bazar de Microsoft.

La saga Gradius es bien conocida por todos y casi no necesita presentación ya que ha llegado hasta tiempos recientes con bastante frescura (Gradius V en PS2). Cabe decir sin embargo que a falta de las versiones arcade la mejor conversión disponible es Gradius II, que apareció en formato CD-ROM en Japón para PC-Engine y que nuevamente puede ser considerada como una obra de arte. Gradius para NES mantiene el aura que suelen tener los juegos para la 8 bits de Nintendo, aunque la tercera parte en SNES, que fue uno de los primeros juegos programados para la consola, bajó algo el nivel de calidad habitual de la saga, debido sobre todo a las ralentizaciones, y la falta de inspiración en el diseño de algunos niveles. Konami desaprovechó aquí una oportunidad de oro.

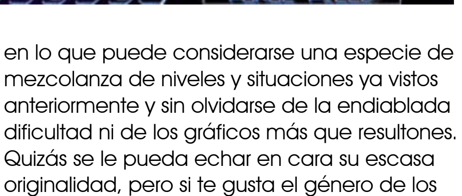
La desarrolladora nipona ha tenido a bien lanzar una línea de juegos para el servicio de descargas de Wii llamada “ReBirth”. Castlevania, Contra o Gradius Rebirth han sido lanzamientos que con una calidad más que notable han hecho que a más de un nostálgico le saltara la lágrima debido a su desarrollo tan clásico y retro. **Gradius ReBirth** es una vuelta al pasado, al Gradius clásico,





Gradius Re-Birth (Wiiware)





en lo que puede considerarse una especie de mezcolanza de niveles y situaciones ya vistos anteriormente y sin olvidarse de la endiablada dificultad ni de los gráficos más que resultones. Quizás se le pueda echar en cara su escasa originalidad, pero si te gusta el género de los matamarcianos y posees una Wii, no deberías dejar pasar bajo ningún concepto este título, te garantizamos horas de diversión y dificultad retro, sobre todo a partir de la segunda mitad del juego, cuando las cosas se ponen realmente feas.

Algo desconocido en nuestro país, **Cybernator** para Super Nintendo es un juego de "mechas" desarrollado por NCS y que Konami/ Palcom decidió distribuir en occidente tras el éxito que la serie Assault Suits cosechaba en Japón. Sin ser un shooter al uso, en Cybernator

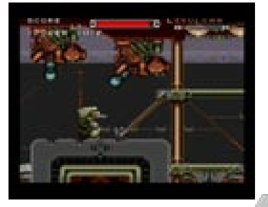
La serie ReBirth. Konami está viviendo una segunda juventud con los remakes para Wiiware de algunos de sus clásicos. En Gradius revisitaremos el primer Nemesis para GameBoy, con cambios en los niveles y algunas novedades jugables.





Cybernator (Virtual Console)







PC-Engine

Lanzada en Japón en octubre de 1987, PC-Engine fue un esfuerzo conjunto de NEC y Hudson Soft para intentar quedarse con parte del pastel que copaban Nintendo y Sega. Originariamente PC-Engine funcionaba mediante unas pequeñas tarjetas de tamaño similar a las de crédito llamadas HuCard, pero al poco se convertiría en la primera videoconsola en tener un CD-ROM añadido. En Europa no obtuvo un éxito considerable y su distribución fue más bien paupérrima. Además, los distribuidores mostraron un escaso interés en la máquina y en España por ejemplo fue rápidamente olvidada a pesar de su buen catálogo. Tecnológicamente entre las máquinas de 8 bits y 16 bits, si por algo se caracteriza la consola de NEC es por la cantidad de versiones distintas lanzadas a lo largo de su vida, como por ejemplo la Turbo Duo R que puede verse en la foto.


Ikaruga (XLA)

La grandiosidad de Treasure merecería por un reportaje completo por si sólo, pero aquí nos quedaremos únicamente con su obra maestra, Ikaruga. Su mecánica "bipolar" y la espectacularidad de los gráficos lo convirtieron en una leyenda allá en 2001, y aún hoy, casi 10 años después, todavía siguen sorprendiendo y agradando a los jugones que se acercan hasta él.

nos encontraremos con un hilo argumental bastante entretenido, un par de finales diferentes según nuestra actuación en el juego, un armamento muy variado que va mejorando, y bastante diversidad en el desarrollo de los niveles.

Espectacularidad y nuevas formas de disparar

No todo lo que encontramos son clásicos de toda la vida o títulos basados en los mismos. En las plataformas de descarga también nos podemos encontrar con títulos de jugabilidad clásica pero adaptados a los nuevos tiempos, como **Omega Five** (XLA), que posee un desarrollo horizontal de matamarcianos de toda la vida con una estética manga futurista bastante atractiva, el excelente **Söldner-X: Himmelsstürmer** (PSN), y de cuya segunda parte hablamos en este mismo número, o **PowerUp Forever** (XLA, PSN), un título deudor de la mecánica del vetusto Robotron en el que controlaremos nuestra nave con los dos joysticks del mando, uno para dirigir el movimiento de la nave y otro para la dirección de nuestro disparo, todo ello "adornado" con una estética de neón que tan bien viene funcionando desde aquel lejano ya **Geometry Wars** (XLA). **Novastrike** (PSN) por otro lado es un shoot'em up algo más simple en mecánica y en el que dispararemos a todo lo que se mueva a través de unos gráficos algo irregulares en los que destacan sobre todo los efectos especiales de luces y partículas. Soso.

Omega Five (XLA)

Ese gran desconocido: Omega Five es más que un competente shooter para XLA desarrollado por la veterana Natsume.

Söldner-X: Himmelsstürmer (PSN)



No podemos terminar esta primera entrega del reportaje sin mencionar a **Ikaruga** (XLA), la segunda parte espiritual del tremendo Radiant Silvergun, y la enésima obra maestra de los japoneses Treasure. Aparecido en máquinas recreactivas a finales de 2001, y versionado posteriormente para Dreamcast (2002) y GameCube (2003), Ikaruga y Treasure demuestran como equipos pequeños de verdaderos talentos (3 genios componian el núcleo de desarrollo) pueden crear auténticos referentes en la industria del videojuego.

De corte vertical, Ikaruga nos presentaba un mundo apocalíptico con tintes de leyenda oriental en el que manejábamos a una nave que era capaz de cambiar de color. Esta dualidad servía a la mecánica del juego en cuanto según el color de nuestra nave y el de los disparos/enemigos somos invencibles o podemos generar "chains" para que nuestra puntuación suba como la espuma. Si a esto le añadíamos un acabado técnico espectacular, una dificultad abrasiva en los últimos niveles típica del género y un modo para 2 jugadores sencillamente tremendo, nos queda uno de los mejores matamarcianos de la historia creado por estos auténticos genios lúdicos.

Y hasta aquí por ahora. En el próximo número seguiremos ahondando más en el género con los juegos disponibles para las plataformas de descarga. Hasta entonces disfrutad con lo que hay disponible hasta el momento, que no es precisamente poco.

gameover?

EMILIO BUTRAGUEÑO



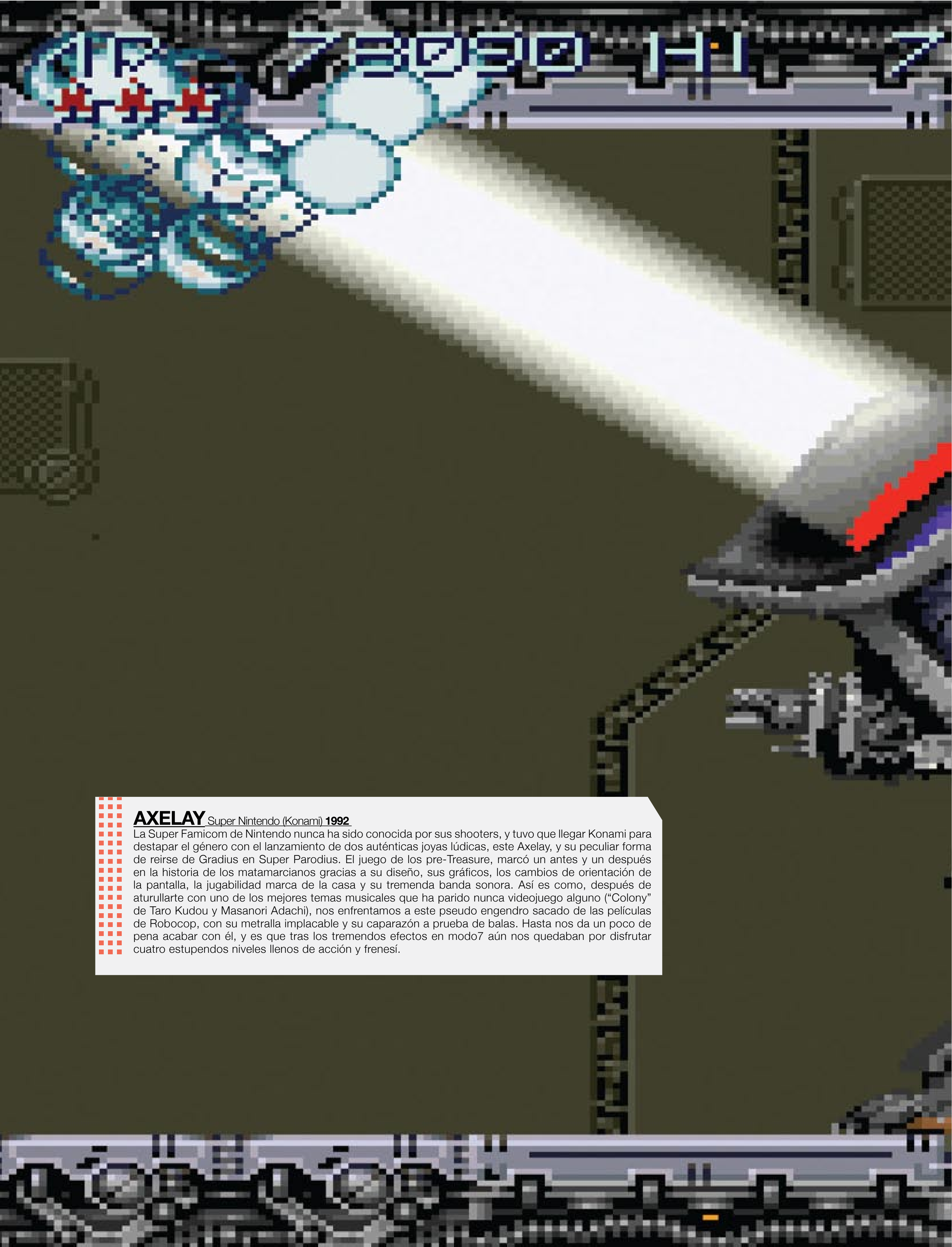


SISTEMA: Amstrad CPC
AÑO: 1988
GÉNERO: Deportivo
PROGRAMACIÓN: Topo Soft
PUNTUACIÓN: *****

En una época algo convulsa para Top Soft, una de las más importantes desarrolladoras para ordenadores de la época en España, surgió Emilio Butragueño ¡Fútbol!, auténtico juego devora-tardes, donde los enfrentamientos con un amigo llegaban a ser antológicos. A finales de los 80 no es que Emilio Butragueño ¡Fútbol! pudiera considerarse un prodigio técnico y/o jugable, pero sin duda la creación de Animagic y Topo si que se convirtió en un perfecto aliado para pasar las calurosas tardes de verano junto al bocata de Nocilla y algún refresco, a los mandos del teclado de un flamante joystick.

Vencer a tu vecino partida tras partida, o al contrario, que te vapuleen sin piedad, en este amasijo de pixels de colores con "el buitre" de protagonista absoluto era la mejor de las bazas a la hora de esperar los 5 minutos de carga anodina en el CPC. Tenía sus detalles, como ese bote del balón realmente bien conseguido, (con sombra sobre el césped), el efecto de zoom que contribuía de forma excelente a la novedosa vista cenital del campo, la presencia de los cámaras justo por detrás de las líneas de fondo, impertérritos, a los que por mucho pegaras con el cuero de un balonazo, (¡nunca perdían su posición!), el árbitro, de riguroso negro que sacaba tarjetas por menos que cantaba un gallo, y las hilarantes animaciones de los jugadores a la hora de realizar entradas, que más parecían bailadoras de flamenco que rudos jugadores de fútbol. Era muy difícil que dos amiguetes no se lo pasaran bien jugando al patadón y marcando goles imposibles apuntando fino desde una esquina del área contraria.

Pero también es cierto que se quedaba por detrás de las vacas sagradas del género, como pudiera ser el ilustrísimo Match Day de Jon Ritman, en opciones y en cuestiones tácticas. No existía elección para crear una liga o jugar un mundial, o algún tipo de competición que sea más larga que un simple partido. No hay más que dos equipos, y por supuesto había que olvidarse de elaborar una alineación o configurar tácticas. Todo ello empaña un poco el conjunto final y limita bastante el título de Topo aunque afortunadamente no consigue echar por tierra el alma del juego y su diversión directa, que al final realmente es lo que cuenta para todos nosotros, ¿verdad?.

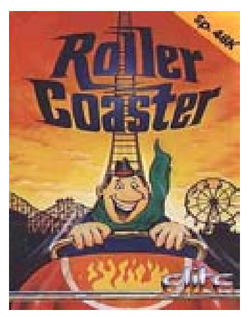


AXELAY Super Nintendo (Konami) **1992**

La Super Famicom de Nintendo nunca ha sido conocida por sus shooters, y tuvo que llegar Konami para destapar el género con el lanzamiento de dos auténticas joyas lúdicas, este Axelay, y su peculiar forma de reirse de Gradius en Super Parodius. El juego de los pre-Treasure, marcó un antes y un después en la historia de los matamarcianos gracias a su diseño, sus gráficos, los cambios de orientación de la pantalla, la jugabilidad marca de la casa y su tremenda banda sonora. Así es como, después de aturullarte con uno de los mejores temas musicales que ha parido nunca videojuego alguno (“Colony” de Taro Kudou y Masanori Adachi), nos enfrentamos a este pseudo engendro sacado de las películas de Robocop, con su metralla implacable y su caparazón a prueba de balas. Hasta nos da un poco de pena acabar con él, y es que tras los tremendos efectos en modo7 aún nos quedaban por disfrutar cuatro estupendos niveles llenos de acción y frenesí.


1UP!

ROLLER COASTER



SISTEMA: Spectrum
AÑO: 1986
GÉNERO: Plataformas
PROGRAMACIÓN: Elite Systems
PUNTUACIÓN: ***

¡Súbete a la montaña rusa de tu vida! Esa podría haber sido perfectamente la publicidad del momento para Roller Coaster, un plataformas algo atípico que mezcla la acción, los puzzles y la dificultad a partes desiguales...

A mediados de los 80 los ordenadores de 8 bits pegaban fuerte en el viejo continente con el Reino Unido a la cabeza gracias a una espectacular cantera de empresas desarrolladoras y publicadoras para esta plataforma, y que ciertamente dejaba en ridículo a la mayoría del resto de hermanos del viejo continente. Roller Coaster fue en el año 1985 una pequeña joya programada por Elite que se ganó a pulso la fama y las calificaciones más que notables que cosechó en las publicaciones de la época aunque también fuera cierto que presentara algún que otro problemilla.

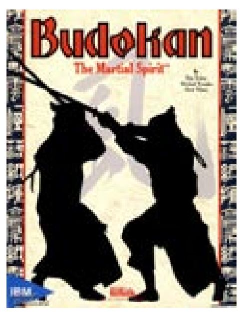
La primera vez que jugué a Roller Coaster me quedé embobado mirando su scroll de textos en la parte inferior de la pantalla, y la cantidad de detalles y objetos que se mueven sin parar por todas partes, o el colorido más que notable de las escenas, más elaborados que los que nos tenía acostumbrado el ZX. Primer paso adelante y ¡paf!, muerto, una vida menos. Había pisado la maldita vía de la primera montaña rusa que me encontré. Saltar sin pensar, vaya. Ahora con algo más de cuidado porque parece que las 60 pantallas de las que consta el juego están repletas de peligros y no hay muchas pistas de qué realmente puede matar y que no. Lo siguiente es intentar recoger esas especies de cuadros amarillos y azules que representan el dinero. Brincando entre atracciones que se mueven sincronizadas, montañas rusas alocadas que te llevan de arriba abajo sin parar y tiendas de golosinas, pero con cuidado, caer desde una altura considerable también es sinónimo de visitar el cementerio metido en un desvencijado y húmedo cajón de madera.

¿Si al final conseguí recolectar todo el dinero? Lo cierto es que no, aquello se ponía bastante difícil un poco más adelante y ni siquiera las 10 vidas de las que disponía desde el principio fueron nunca suficientes. Y es esto, precisamente, lo más negativo de Roller Coaster: su dificultad intrínseca, aquí casi todo mata más o menos directamente y es bastante complicado recoger según que bolsa de dinero ubicada a muy mala leche en las diferentes pantallas. Aún así, Roller Coaster es otro pedacito de nuestra historia que merece le pena ser revisitado de vez en cuando, al menos para recordar una época donde los juegos realmente nos ponían a prueba.

Comienza la aventura: He aquí a nuestro querido sprite protagonista. Un tipo atlético que sufrirá mucho para hacerse con toda la pasta repartida por el parque y que como curiosidad, en 1990 fue reconvertido en Dirk, el caballero de la serie Dragon's Lair, en una adaptación muy curiosa para GameBoy de este Roller Coaster.

BUDOKAN





SISTEMA: PC
AÑO: 1989
GÉNERO: Lucha
PROGRAMACIÓN: Electronic Arts
PUNTUACIÓN: ✱✱✱✱✱

No es ni mucho menos el primer juego que ofrece un acercamiento más o menos serio a las artes marciales (unas cuantas páginas después encotnrarás un comentario de Uchi Mata para MSX por ejemplo), pero si que es cierto que Budokan sorprendería a más de uno por calidad y originalidad.

En 1989 Electronic Arts no era exactamente el monstruo que conocemos hoy en día. Es cierto que apuntaba maneras y que a finales de los 80 y principios de la década de los 90 la desarrolladora fundada por Trip Hawkins se había hecho ya un hueco más que apreciable en el mercado de los videojuegos para ordenadores y videoconsolas, sobre todo en la 16 bits de Sega. Budokan fue uno de los primeros juegos que aprovechó el potencial de la paleta de 256 colores de los PCs de la época de manera espectacular. Aún recuerdo como al cargar por primera vez el juego en la disquetera de mi flamante 286 me vi sorprendido por unos coloristas diseños y unos gráficos para los personajes con profundidad animados más que correctamente. Por fin podía decir que un juego no tenía nada que envidiar a su homólogo para Commodore Amiga.

Sin embargo, el verdadero potencial de Budokan llega un poco más tarde. Tras inundar los sentidos con la paz y tranquilidad que se respira en los dojos japoneses, nos ponemos a los mandos y comienza la práctica de una de las 4 disciplinas que teníamos disponibles: Bo, Karate, Kendo y Nunchaku para dominar los controles y la estrategia de estas venerables artes marciales. No es fácil, EA se encargó de desarrollar un sistema de juego y una mecánica que se acercara a la simulación de la lucha aunque sin llegar al punto de la dificultad extrema o la simulación pura. Budokan se dejaba jugar y gracias a las horas de práctica acumuladas y a los combates con otro jugador, nos decidíamos por fin a participar en el Campeonato, el leitmotiv del juego. Enfrentarnos a nuestros oponentes requería de estrategia a la hora de escoger nuestras armas y fijar nuestras técnicas de combate para tener éxito y avanzar hasta llegar al enfrentamiento final. Por supuesto nada sencillo de realizar pero partida tras partida Budokan provocaba cierta satisfacción al comprobar como ibamos dominando los diferentes movimientos y nuestras estrategias de combate funcionaban.

¡Primero el entrenamiento, pequeño saltamontes! Antes de meternos de lleno en el Campeonato Budokan, es más que recomendable practicar todas las disciplinas en cada uno de los cuatro dojos para hacernos con los controles y las técnicas. Aquí no vale aporrear los botones.


NEO·GEO



SAGA FATAL FURY Neo·Geo (SNK) **1991-1995**

Si Capcom triunfaba a principios de los 90 con su Street Fighter, SNK no iba a ser menos, y la otra reina de los arcade presentaba en 1991 su particular “one vs one”, *Garou Densetsu*, o lo que vino a ser en occidente: Fatal Fury. La primera parte del juego nos presentaba tan sólo a tres personajes jugables: Terry Bogard, su hermano Andy, y un amigo de ambos, Joe Higashi en una particular cruzada contra el imperio de Geese Howard. En siguientes entregas el sistema de juego evolucionó hasta llegar a su cúlmen con Fatal Fury 3, justo antes de los fantásticos e irrepetibles Real Bout.

STREET FIGHTER

Probablemente la mejor saga de lucha one vs one que hemos podido disfrutar los jugones a lo largo de estos últimos 20 años, merece sin duda un pequeño repaso a lo largo de sus entregas e hitos principales.

Cubrir todos los títulos originales, las conversiones, spin-offs, etc. de Street Fighter requeriría de algo más que una simple doble página, de modo que lo que encontrarás a continuación es una revisión en el tiempo de los títulos "troncales" (incluyendo la línea tridimensional "EX"), acompañados de algún comentario sobre ciertas conversiones más o menos destacables, y dejando de lado esos otros títulos que no pertenecen realmente a la saga propiamente dicha o a las "tropecientas" compilaciones que de un tiempo a esta parte se han encargado de recordarnos que Ryu y compañía son grandes, muy grandes. Tras el relativo éxito de Street Fighter en 1987, Capcom decidió que Yoshiki Okamoto, un precoz desarrollador que después de programar auténticas joyas como Time Pilot y Gyruss fuera despedido de Konami, se encargara del proyecto de una continuación. Okamoto realmente estaba interesado en extender la fórmula que tan bien le iba por aquel entonces a Taito con Dobule Dragon II, un arcade de luchas callejeras con scroll lateral. Surgiría así el germen para crear Final Fight que fue presentado en una feria de recreativas como Street Fighter II. Sin embargo, la opinión de los visitantes, aunque positiva en cuanto al juego, hizo cambiar de idea a Capcom al argumentar que lo que veían no era realmente una segunda parte de Street Fighter. Dicho y hecho, Okamoto y su equipo se pusieron manos a la obra para crear lo que en su opinión debía ser la secuela real de Street Fighter manteniendo tres elementos de su predecesor: las bolas de

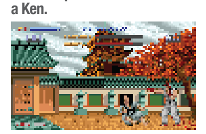


¡Leyenda!
Cada código de color representa una serie dentro de la saga.

- Street Fighter
- Street Fighter II
- Super Street Fighter II
- Street Fighter Alpha
- Street Fighter EX
- Street Fighter III
- Street Fighter IV

1987-1990

Street Fighter
1987 | ARCADE
Primer juego de la saga. Fue diseñado por Takashi Nishiyama e Hiroshi Matsumoto. En la piel de Ryu, un luchador de artes marciales, el objetivo era vencer a diez duros oponentes para convertirse en el ganador del torneo mundial de artes marciales. Si un segundo jugador se unía a la partida controlaba a Ken.



Fighting Street
1988 | TGCD
Conversión a PC-Engine CD-ROM con banda sonora remasterizada.
Más conversiones: Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, MS-DOS, Amiga y Atari ST

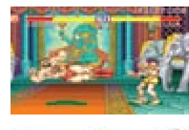


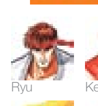
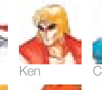
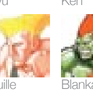
El diseño de Ryu tal y como aparecía en el primer Street Fighter.

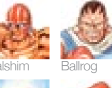
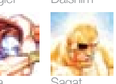
1991-1995



Street Fighter II The World Warrior
1991 | ARCADE
Segunda parte oficial del juego de Capcom y la primera en la serie Street Fighter II. Ocho personajes para seleccionar y el comienzo de toda una leyenda.



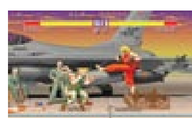





Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, Blanka, Honda, Zangief, Dalshim, Ballrog, Vega, Sagat, M. Bison

Street Fighter II The World Warrior
1992 | SNES
La primera conversión a formato doméstico y la más vendida hasta el momento
Más conversiones: PC, Amiga, Commodore 64, Atari ST, ZX Spectrum.

Street Fighter II Champion Edition
1992 | ARCADE
Los cuatro jefes finales del juego original son ahora seleccionables.



Street Fighter II Hyper Fighting
1992 | ARCADE
Se añaden nuevos golpes especiales a los personajes y se aumenta la velocidad del juego.

Super Street Fighter II The New Challengers
1993 | ARCADE
Primer juego que utiliza la nueva placa para máquinas recreativas de Capcom, CPS-3. Aparecen 4 nuevos personajes: T. Hawk, Cammy, Fei-Log y Dee Jay.



De fragil apariencia, la inglesa Cammy demostraría que tiene mucho juego.

Super Street Fighter II Turbo
1994 | ARCADE
Posibilidad de ejecutar un novedoso tipo de movimientos denominado "Super Combos". Aparece un nuevo personaje que dará bastante de que hablar: Akuma

Así de bien luce Chun-Li en la serie Alpha de Street Fighter.

Street Fighter Alpha: Warriors' Dreams
1995 | ARCADE
Capcom amplia el universo de Street Fighter con una nueva serie en la que se introducen tanto cambios en el diseño de los personajes, más parecidos al comic, como en el sistema de combos de Super Street Fighter. Aparece por primera vez Dan, una parodia de los luchadores típicos de SNK.

Street Fighter Alpha
1995 | SATURN
Capcom versiona sus juegos para la 32 bits de Sega y Sony con bandas sonoras remezcladas y un modo dedicado para 2 jugadores. Además se incluye un nuevo modo de entrenamiento.

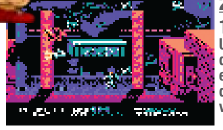


fuego, y dos personajes, Ryu y Ken, mientras que Final Fight seguiría su propio camino. En marzo de 1991, después de diez meses de duro trabajo, Street Fighter 2 fue lanzado obteniendo un gran éxito a nivel mundial gracias al plantel de luchadores de gran personalidad y diseño, la tremenda jugabilidad y los movimientos especiales y secretos del juego. Se calcula que se vendieron más de 60.000 copias de la máquina arcade en el mundo, e incluso según algunas fuentes, se dice que Capcom ganó más dinero con este lanzamiento que lo recaudado por la película Jurassic Park.

Después de esta borrachera de éxito y buenas vibraciones aparecieron nuevas versiones de Street Fighter más rápidas, con nuevos movimientos, nuevos personajes, desarrolladas en nuevas líneas temporales o incluso en entornos tridimensionales, con nombres de títulos soberaneadamente largos, con turbo y sin él, hasta llegar al último gran acierto de Capcom: Street Fighter IV, una vuelta a los orígenes de la jugabilidad más clásica y brutal que demuestra como la última tecnología no está enfrentada a la diversión. Ahora sólo queda esperar que al repasar este recorrido disfrutes tanto como nosotros al realizarlo.

Interferencias

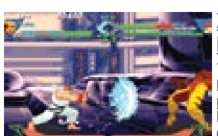
Hay más juegos basados en la franquicia Street Fighter que realmente pueden considerarse como spin-offs o mezclas de personajes. Aquí te presentamos algunos de los más reseñables.



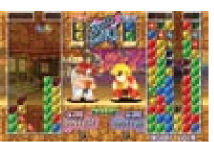
2010 Street Fighter
1990 | NES
Un futurista Ken debe deshacerse de sus enemigos en esta especie de plataformas de acción venido a menos.



Street Fighter The Movie
1995 | MULTI
Una auténtica aberración basada en la risible película de imagen real estrenada el mismo año.



X-Men vs Street Fighter
1996 | MULTI
El primer cruce entre personajes de Capcom y Marvel resulta en un arcade equilibrado y muy divertido.



Puzzle Fighter
1996 | MULTI
En plena ebullición de juegos tipo Tetris, Ryu, Ken y cia. se embarcan en un nuevo estilo de "lucha".



Pocket Fighter
1997 | MULTI
No podía faltar el estilo superdeformed en los personajes de Capcom. Lucha one vs one que no pierde frescura.



Tatsunoko vs Capcom
2008 | WII
Conversión mejorada de la recreativa. Es uno de los mejores one vs one de la historia injustamente olvidado.



Super Street Fighter IV (PS3, Xbox360)

Street Fighter Alpha 3 (Arcade)

Super Street Fighter II

Street Fighter

10 16 27 35

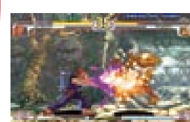
Evolución del número de personajes por juego en la saga Street Fighter

1996-1999

Street Fighter EX
1996 | ARCADE
Desarrollado junto a Arika y bajo la placa Sony ZN, es el primer Street Fighter tridimensional.

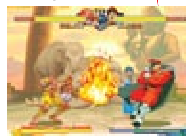
Street Fighter Alpha 3
1998 | ARCADE
Último juego de la serie
Se añaden tres estilos de pelea diferentes basados en Street Fighter Alpha (A-ism), Street Fighter Alpha 2 (V-ism), y Super Street Fighter II Turbo (X-ism), lo que otorgaba al título una gran variedad en los controles.
Más conversiones: Saturn, PSX, GBA, Dreamcast, PSP.

Street Fighter III 3rd Strike
1999 | ARCADE
Se aumenta el número de personajes a 20 y Akuma se une al plantel de los seleccionables.



Street Fighter III: Double Impact
1999 | DC
Es una compilación de los dos primeros Street Fighter III. Mantiene el modo Arcade, Versus y añade el entrenamiento y un modo especial para los dos juegos. Además se incluye en 2nd Impact la modalidad "Parry Attack" donde entrenar contra bots en combates o probar las fases de bonus. Por último, se incluyen como personajes seleccionables a Gill y al invencible Shin Akuma.

Street Fighter Alpha 2
1996 | ARCADE
Akuma se convierte en un personaje jugable y a partir de ahora se le podrá ver en otros juegos de la saga. El enemigo a batir ahora es "Shin Akuma", una versión de este personaje más poderoso si cabe.
Más conversiones: Saturn, PSX, Supernes.

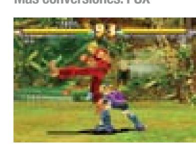


Street Fighter Zero 2 Alpha
1996 | ARCADE
Una edición especial de Alpha 2 con más personajes, versiones EX de los ya conocidos y modos de juegos.

Street Fighter III NewGeneration
1997 | ARCADE
La serie Street Fighter III se considera la continuación directa de Street Fighter II dejando algo de lado el universo de SF Alpha. Bajo la nueva placa CPS III de Capcom, todos los personajes son nuevos, excepto Ryu y Ken, y se introducjeron nuevos modos de juego aunque jugablemente recordaba mucho al clásico "The World Warriors". Un nuevo jefe final, Gill, desplaz a Bison como enfrentamiento final.

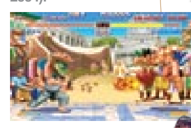
Street Fighter III 2nd Impact
1997 | ARCADE
Vuelven todos los personajes del juego anterior y se unen dos nuevos: Hugo y Urien.

Street Fighter EX2
1998 | ARCADE
Nuevamente con Arika como codesarrolladora incluye nuevos movimientos especiales y personajes.
Se programó para placa de recreativa Sony ZN-2
Más conversiones: PSX



2000-2010

Hyper Street Fighter II The Anniversary Edition
2003 | ARCADE
Es una versión especial del clásico Street Fighter II que apareció casi 10 años después de SF2 Super Turbo para conmemorar el 15 aniversario de la saga Street Fighter.
Más conversiones: PS2, Xbox (compilaciones de 2004).



Super Street Fighter IV
2010 | X360
Mejoras sobre el original, sobre todo en el modo online. Nuevos personajes para la franquicia: Juri y Hakan.
Más conversiones: PS3, Arcade.



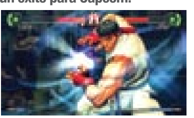
La coreana Yuri aparece por primera vez en esta entrega.

Street Fighter EX3
2000 | PS2
Última entrega de la saga EX. Sólo apareció para PlayStation 2 en Japón y USA en un principio. En 2001 fue lanzado en Europa.



Ken Masters, el eterno rival y amigo de Ryu en todas las entregas de Street Fighter

Street Fighter IV
2008 | ARCADE
Situado cronológicamente entre Street Fighter II y Street Fighter III, la cuarta entrega nos trae a los personajes clásicos en un nuevo torneo para convertirse en el mejor luchador del mundo. Aparecen nuevos personajes, técnicas y modos de juego, y se convierte rápidamente en un éxito para Capcom.



Super Street Fighter II Turbo HD Remix
2008 | 360/PS3
Versión remasterizada de Super Street Fighter II Turbo, apareció para las plataformas de descarga de Microsoft y Sony con gráficos en alta resolución y banda sonora remezclada.

Reviews



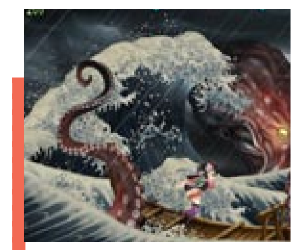


Regreso al pasado: Un título imprescindible en la historia de los videojuegos, lo único que le faltaba al juego de los franceses Delphine Software era aparecer en el iPhone de Apple, y resulta que ya lo tenemos aquí. ¿Cómo le habrá sentado el nuevo sistema de control?

RETROVIEW No te pierdas los análisis de los clásicos en nuestras páginas. Batman (16), Castlevania (78), Outrun (2

¡Puntos, puntos!





La eterna discusión al puntuar un juego, la objetividad frente a la subjetividad, el "me gusta mucho" al "esto no vale un duro". Para gustos los colores...

Puntuar un trabajo creativo de cierta calidad como pueda ser uno de los videojuegos que verás en estas páginas no es tarea sencilla, no en vano siempre se unen factores personales de quien está detrás del teclado que puede desvirtuar parte del trabajo, casar con la opinión del lector (tú), o simplemente tener un mal día y verter toda su mala leche contenida en el texto que le ha tocado redactar.

Así que en RetroManiac no estábamos seguros de si colocar una nota al final del comentario del artículo iba a ser positivo. Que la valoración final de un videojuego recaiga únicamente en ese maldito numerito tras unos cuantos párrafos no parece que sea lo más justo para el trabajo de los desarrolladores, arduo y puntilloso en la mayoría de las ocasiones. Tratar de resumir lo que hemos disfrutado (¡o no!) a los mandos de cada uno de los títulos que analizamos en una escala no se nos antojaba la mejor solución a la hora de situar unos juegos por encima de otros, pero es que probablemente tampoco el espacio de texto que disponemos para cada uno de ellos sea suficiente para justificarlo. Posicionamientos aparte, finalmente también aquí hemos caído y RetroManiac ha adoptado la escala del 1 al 5. Más semejante en su concepto a lo que suele hacerse en la crítica cinematográfica por ejemplo, sin decimales, ni historias extrañas. Todo muy clarito. Si un título se puntua con un "1", no hay que darle muchas vueltas, es realmente horripilante, lo más bajo en la escala, merece tu olvido. Si por el contrario la condecoración es de nada menos que "5", entonces es que estamos delante de un programa brillante, y obviamente, en lo más alto de nuestra escala. Así de simple.

Tómate nuestras notas y comentarios como un conjunto unitario, un todo condensado, que más o menos tratará de sintetizar lo bueno y lo malo que tienen los títulos analizados. Escudriña el texto y decide tú mismo si lo que ves te gustará o no, (esto sigue siendo lo realmente importante, ¿verdad?), apóyate en las imágenes, en las capturas de pantalla y en los enlaces que te proporcionamos para saber más, y déjate llevar por ese carácter eminentemente retro que encontrarás en todos nuestros análisis. El resto es apelar a tu propio espíritu crítico y decidirte por uno u otro.



Blaster Master: Un clasicazo de Sunsoft que tuvo su origen en la NES/ Famicom de Nintendo y que tras su paso por diferentes plataformas llega en versión original para la Virtual Console de Wii.

El coste de las plataformas virtuales. ¿Microsoft points? ¿Wiipuntos? Cuando quieres comprar algo en el bazar de Xbox 360 o en la tienda de Wii, lo haces mediante "moneda virutal", así que en retro MANIAC te explicamos su equivalencia con la pasta "terrenal", que es la que de verdad cuenta:

100 Microsoft points (XLA) = 1,2€
100 Nintendo points (CV/Wiiware) = 1€
1€ (PSN) = mmmmm...

XLA: Xbox Live Arcade | **CV:** Consola Virtual | **PSN:** PlayStation Network

Sin and Punishment: Successor of the Skies

La mejor acción en estado puro llega a Wii



información

sistema: Wii
origen: Japón
publica: Nintendo
desarrolla: Treasure
lanzamiento: 7/5/2010
género: Shooter
jugadores: 1-2
precio: 49,90€

más

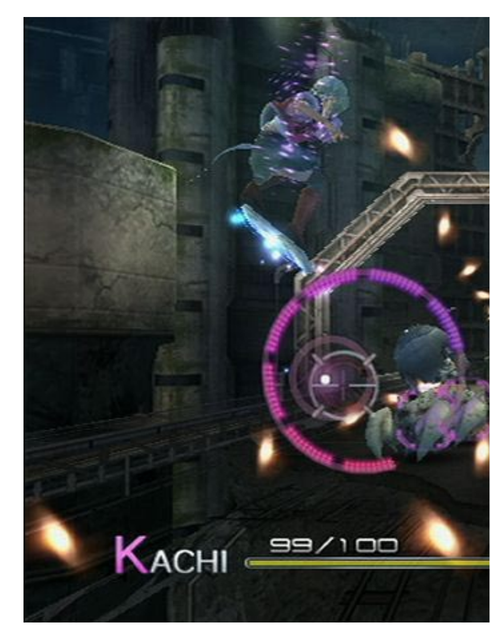
Treasure fue creada por antiguos empleados de Konami en junio de 1992 con la intención de programar juegos en los que la acción y la espectacularidad fueran la tónica. Por lo general los juegos de Treasure cuentan con algún componente original, ya sea en su mecánica bipolar como en Silhouette Mirage o Ikaruga por ejemplo, o en las situaciones desenfrenadas a las que enfrenta al jugador, en Gunstar Heroes o Gradius V con la sucesión infinita de jefes final de fase. Sin & Punishment fue el último de los tres juegos creados para Nintendo 64, pero no salió de las fronteras de Japón, hasta que los usuarios de Wii pudieron disfrutarlo gracias a su lanzamiento en la Consola Virtual en 2007. Sucessor of the Skies es la segunda parte del título creado para la 64 bits de Nintendo y prácticamente sigue la misma mecánica que el original.

Treasure saber hacer bien las cosas. Es complicado que la desarrolladora japonesa con más calidad por metro cuadrado allende el país del sol naciente se equivoque. Salvo algún que otro traspiés de menor calidad como pudieran ser Tiny Toons (GameBoy Advance) o Dragon Drive (Gamecube), acercarse a un título de Treasure es sinónimo de diversión asegurada, acción frenética y algunas situaciones originales, y Sin & Punishment 2: o Sucessor of the Skies (como ha venido a llamarse finalmente en Europa), no iba a ser menos.

En el papel de Isa Jo, un tipo alocado de pintas algo extraños, o Kachi, una misteriosa chica-ente-robot que le acompaña, nos veremos introducidos en un mundo donde los enemigos pululan a miles, (los disparos a millones), que deberemos atravesar para llevar a buen fin nuestra aventura. Para ello contaremos con la ayuda de una serie de habilidades especiales, como son volar, nuestra pistola, un ataque especial y una especie de espada láser con la que acabar con los enemigos en combates cuerpo a cuerpo. La opción de vuelo en cualquier momento (también se mantiene el tradicional salto), es francamente uno de los mejores añadidos con respecto a la primera parte en Nintendo 64 donde sólo volábamos cuando el juego nos lo permitía (increíble el ataque a la flota de acorazados en el océano por cierto). La posibilidad de remontar el vuelo le otorga al desarrollo de Sucessor of the Skies algo más de profundidad y diversidad en los escenarios y en sus recorridos, pareciéndose en algunos momentos incluso a After Burner aunque substituyendo únicamente a Kachi por un F-14 cualquiera.

Acción sin paliativos

El desarrollo si que no ha sufrido cambios con respecto a la fórmula que tan fabulosamente funcionó allá por el año 2000. Se trata de un shooter sobre raíles (no nos podemos apartar del camino marcado por el juego). Mediante el mando manejamos la dirección de nuestro personaje, mientras que con el wiimote controlamos su punto de mira para acabar con todo lo que se nos ponga por delante en vertiginosos "paseos" a lo largo de los diferentes niveles de los que consta el juego. Siempre acompañados por una historia típicamente japonesa, (ornamental, mística…), y una banda sonora electrónica rabiosa. Los numerosos jefes se mantienen, ya que no sólo tendremos que acabar con



"La búsqueda de la partida perfecta, el "hi-score", la puntuación antológica, la memorización de los patrones de los enemigos, se mantiene aquí para regocijo los fieles de la compañía nipona"

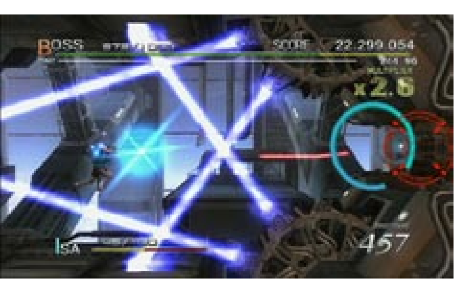
Enemigos sin fin: Treasure siempre en gran forma. Acabaremos con un enemigo de los grandes y nos sorprenden justo a continuación con otro aún más fiero. ¡Y creíamos haber acabado con todos!

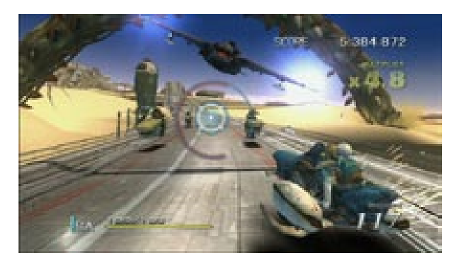




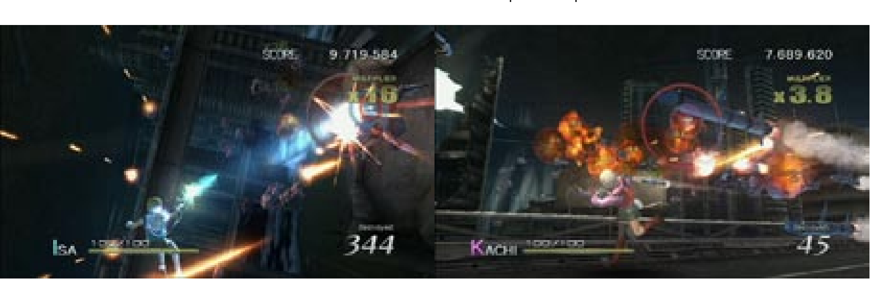


¡Multiplica sin parar!: Al destruir los enemigos sin recibir impactos a cambio, la puntuación subirá como la espuma casi sin que te des cuenta. Gran parte del secreto para obtener altas puntuaciones reside en memorizar los patrones de las hordas enemigas.





los temibles fin de fase, sino que apostados a lo largo del recorrido nos encontraremos con otros "bichos" más o menos peliagudos que nos pondrán las cosas difíciles para impedirnos avanzar. En la mayoría de las veces se tratará de memorizar los patrones de ataques y probar diferentes combinaciones para acabar con ellos. Conociendo estos detalles podremos terminar con estos jefes de forma más o menos sencilla, al menos en los niveles de dificultad más bajos. Niveles que por cierto se han visto rebajados un tanto a lo que Treasure nos tiene acostumbrados, sobre todo para el caso de sus shoot'em ups. S&P es un reto en la dificultad media, pero asequible a prácticamente cualquier jugador más o menos avezado. Algunas fases a partir del primer tercio de juego darán más problemas de lo previsto (no hablemos ya de determinados jefecillos) en el nivel más bajo de dificultad; pero en nivel medio y difícil ya hablamos de otra cosa, con un aumento exponencial de las complicaciones y del reto, barreras éstas infranqueables para según que tipo de jugador. También es cierto que probando la modalidad multijugador con un amigo todo es un poco más sencillo y se convierte en una alternativa para todos aquellos que no sean demasiado hábiles.



¡Todo por los puntos!

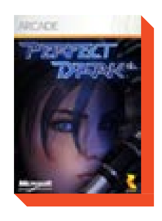
La otra vertiente de la mecánica típica de los juegos de Treasure, la búsqueda de la partida perfecta, el "hi-score", la puntuación antológica, la memorización de los patrones de los enemigos, se mantiene aquí para regocijo los fieles de la compañía nipona. El sistema de multiplicadores al acabar con las oleadas de bichos inoportunos es muy importante para poder alcanzar cotas altas en la puntuación y poder enviarlas luego a los tablones on-line (el juego nos preguntará si queremos enviar nuestros puntos al acabar cada fase). Simplemente ¡no dejes que te toquen! y ve sumando puntos eliminando bichejos. Parece fácil, pero obviamente no lo es, y lo que los diseñadores consiguen con este sistema es aumentar la capacidad de "enganche" de Sin & Punishment ya que en un juego no excesivamente largo, (10-12 horas según nivel de juego), batir nuestras propias puntuaciones es sumamente importante, tanto como logro personal, como si nos queremos comparar con los expertos que ya copan los primeros puestos en los listados on-line.

Técnicamente sigue siendo una delicia. Suave, sin parones a la vista en los frames por segundo y con un cuidado estilo visual. También es justo señalar que en ocasiones se muestra quizás algo parco en los decorados, sobre todo en determinados niveles como en el bosque donde el escenario está prácticamente vacío, pero ello se ve compensado gracias al gran trabajo con los enemigos a los que nos enfrentamos, que en ocasiones rondarán los cientos en pantalla al mismo tiempo.

En fin, busca y encontrarás. Sin & Punishment: Sucessor of the Skies es un juego casi perfecto que cojea sólo en algún aspecto gráfico aislado, en el multijugador, algo sosillo, y en que como todo shooter, se hace corto, pero si te gusta la vieja escuela y buscas sensaciones intensas, no lo dejes escapar, no hay nada parecido en consola alguna actualmente. Muy recomendable.



Acción y horas de vicio en estado puro.

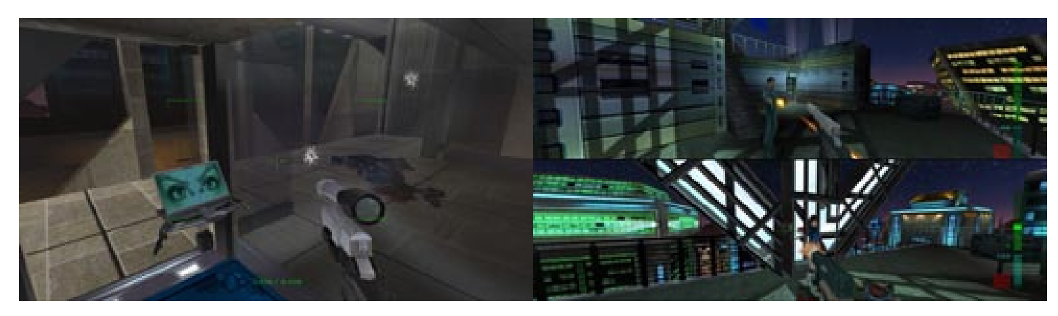


información

sistema: Xbox 360 (XLA)
origen: UK
publica: Microsoft
desarrolla: RARE/4J Studios
lanzamiento: 17/03/2010
género: FPS
jugadores: 1-4/Online
precio: 800 MP

más

Joanna Dark, la protagonista de Perfect Dark, surgió de la mente de Martin Hollis, director durante el primer año del proyecto en Rare antes de marchar a Nintendo América. Cansados del mundo Bond tras el éxito alcanzado con Goldeneye, Rare quiso crear a una heroína con todas las de la ley vista la poca presencia de féminas con carisma y protagonistas en los videojuegos. Aprovechando influencias de otras heroínas ficticias como la agente Scully de Expediente X, o Nikita de la pecícula y serie de TV con mismo nombre surgió la idea de una agente secreto que trabaja sin miramientos a las órdenes del Instituto Carrington.



El edificio de Datadyne: Parece increíble como el multijugador sigue igual de fresco. Ahora además si te cansas de la pantalla partida siempre puedes intentar retar a tus amigos on-line.

Perfect Dark

No diga FPS, diga Perfect Dark

Tarde o temprano tenía que pasar. Después de realizar los "ports" de dos de los éxitos más relevantes de Rare durante su época dorada junto a Nintendo 64, Banjo Kazooie y Banjo Tooie, le tocó el turno a Perfect Dark, uno de los shooters con más solera y calidad de los que han poblado consola, (y ordenador), alguno.

Posiblemente las aventuras de Jo y los aliens que rodean la rocambolesca historia en la que se ve rodeada se adapte incluso mejor con los tiempos actuales que los plataformas coloristas y divertidos del oso y el pajarraco de 64 bits, (sin quitar que estos últimos también sean grandísimos títulos).Los seguidores y fans de la gente de Twycross estamos de enhorabuena al poder disfrutar de esta especie de remake en alta resolución y sin bajones en el framerate para XLA que nos traen los chicos de 4J Studios. Pero antes de nada, vayamos por partes…

Perfect Dark es un shooter en primera persona en el que encarnaremos a Joana Dark, una agente secreto que trabaja para el Instituto Carrington y que se ve envuelta en una guerra entre razas alienígenas: los pacíficos Maians y los malvados Skedar. Una guerra en la que las grandes corporaciones de la Tierra también tienen algo que decir, sobre todo la fabricante para armas para el gobierno Datadyne, que parece que planea robar una especie de mega-arma extraterrestre con la que aniquilar todo vestigio de los Maians, y que mantiene oscuras relaciones con los Skedar. Y hete aquí, que en el papel de la agente secreto más sexy y fatal del momento tendremos que destapar conspiraciones aliens, rescatar a rehenes, deshacernos de cientos de extraterrestres y avanzar a través de los nueve actos o niveles en los que se divide el juego.

"Eso no le quita ni un ápice para afirmar que estamos ante uno de los grandes que nadie debería perderse"

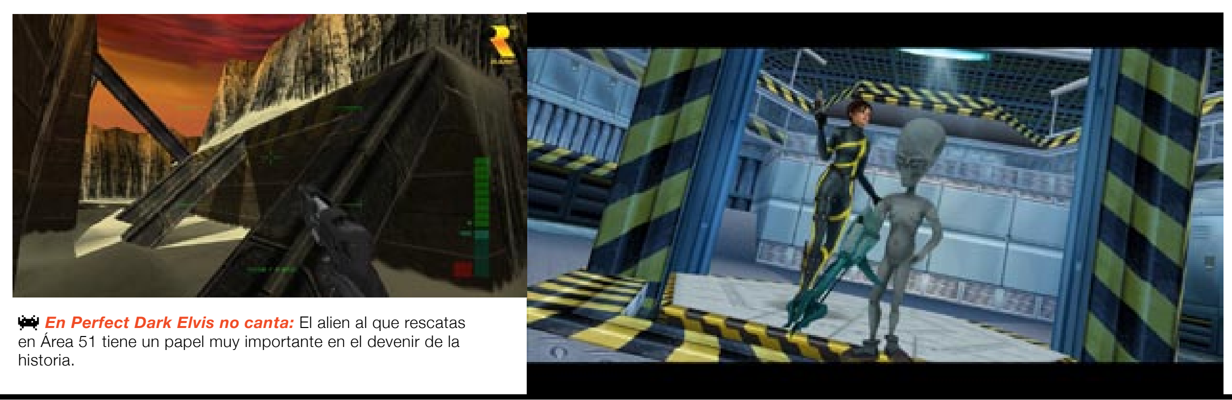
Jugabilidad a prueba de bombas

Puede que técnicamente se haya mejorado Perfect Dark aún respetando majestuosamente el original, sobre todo en cuanto a la resolución (un alivio para el split-screen del modo multijugador), y el framerate, el gran talón de Aquiles del cartucho para Nintendo 64. Que el sonido y la banda sonora suenen más claros que nunca aprovechando el mayor espacio del que disponen los desarrolladores en XLA, pero si algo no ha tenido que tocarse sorprendentemente, es la jugabilidad y el control del personaje, que sigue siendo maravillosamente intuitivo, suave y perfecto. Rare sabía lo que hacía hace ya la friolera de 10 años cuando lanzó Perfect Dark al mercado proporcionando al jugador cientos de opciones de configuración, una lista increíble de modos de juego con y sin bots, multijugador de todo tipo (al que se añaden ahora las posibilidades online), etc. Todo ello hace palidecer a muchos títulos de la actualidad que respiran hondo con resignación, y que ahora gracias a este remake quedarán incluso en mayor evidencia.

Por 800 Microsoft Points podrás descargarte en tu consola una de las joyas de la programación de todos los tiempos, un juego muy divertido con una historia elaborada con algún giro sorpresa de última hora y todo, personajes para dar y tomar y modos multijugador que no se agotan por mucho que nos empeñemos. Es cierto que no deja de ser un remake, que los novatos quizás deberían abstenerse, y que técnicamente no está a la altura de los monstruos en primera persona de la actualidad, pero eso no le quita ni un ápice para afirmar que estamos ante uno de los grandes que nadie debería perderse.

5/5

Perfecto, como su propio nombre indica.



En Perfect Dark Elvis no canta: El alien al que rescatas en Área 51 tiene un papel muy importante en el devenir de la historia.

Cave Story

El alumno aventajado de Metroid

Poco podría esperar Daisuke Amaya, el desarrollador de Cave Story, que su creación freeware para ordenadores compatibles allá en 2004 iba a tener tanta repercusión e incluso llegar a convertirse en un título de pago para Wiiware.

De carácter reservado y con el apodo de Pixel para sus creaciones, Amaya-san es considerado toda una gloria entre el círculo de desarrolladores independientes. Cave Story es su mejor creación pero no la única, ahí están también Ikachan, el calamar protagonista de la considerada precuela (de hecho tiene un Cameo en Cave Story), o Gutx, un shooter vertical de parecido diseño gráfico que también se puede descargar gratuitamente de la red. Todos sus juegos mantienen un mimo por el pixel, por la imaginería de los 8 bits, los "chip tunes" que atronaban en nuestros pobres odios en tiempos de la GameBoy o la maquiavélica jugabilidad histórica de los 90, pero por encima de todo ello, se superpone una capa de personalidad que es muy difícil de ver en un juego creado íntegramente por una sola persona. Y ahí está el resultado, excelente a todas luces.

En el papel de un robot llamado "Quote", nos veremos encerrados en un mundo bajo tierra formado por kilómetros de cuevas, con la memoria totalmente borrada "a-la-Flashhback" y en un mundo hostil de marcado carácter retro "ochobitero". Tendremos que rescatar a Sue de las garras del malvado Doctor (¿por qué siempre son licenciados de este tipo los malos de la película?), liberar a los habitantes de este mundo, los llamados "Mimiga" de su yugo y escapar finalmente de las cuevas. Para conseguirlo recorremos variados escenarios en una estructura similar a la que nos proponían Metroid o Castlevania a partir de Simphony of the Night, con multitud de armas y objetos que utilizar, revisitas de algunos niveles, diálogos y un montón de jefes finales a cada cual más duro que el anterior, no en vano Cave Story no es ningún paseo, y sólo los más duchos con el mando conseguirán llegar al final bueno.



Del PC a la consola:

De la conversión a Wiiware se ha encargado Nicalis y para justificar el pago por la versión Wii en comparación con las otras versiones (gratuitas), Cave Story para Wii trae bajo el brazo algunas novedades, como por ejemplo un nuevo estilo gráfico más refinado que puede activarse a antojo del jugador, una traducción de los textos más profesional o un modo gráfico de 480 líneas progresivas. Esto sabría a poco si no se incluyeran además algunos modos de juego nuevos y exclusivos para esta versión como son una batalla sin cuartel contra los jefes finales, un modo contrareloj o empezar una nueva partida con la robot Curly Brace. Dejamos para el final el controvertido apartado musical, ya que si bien podemos escuchar la banda sonora original, también podemos hacer lo propio con la música remezclada para la ocasión por Yann van der Cruyssen (un personaje con cierto renombre en la escena Indie) junto a algunos colaboradores y que en la versión americana viene acompañada de algunos bugs de cierta importancia como sonidos que no se escuchan o instrumentos pasados de vuelta, y que desde Nicalis han prometido arreglar para el lanzamiento de la versión europea.

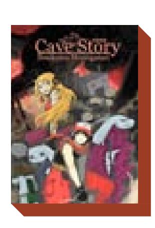
En definitiva, si buscas un buen plataformas de acción y aventura, con muchos escenarios que explorar, situaciones divertidas y retos importantes, Cave Story es tu juego. No se te hará corto, es suficientemente variado e interesante, y toda una oda a lo que un solo tipo puede hacer con sus propios recursos. Eso sí, amantes de lo facilón abstenerse de acercarse.



Sin preciones: Nicalis es una empresa independiente que se encarga de intentar publicar aquellos juegos indie más interesantes de la escena.

4/5

Exploración, aventura y plataformas a partes iguales.

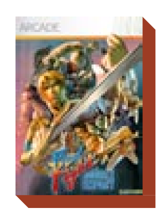


información

sistema: Wiiware
origen: Japón
publica: Nicalis
desarrolla: Nicalis / Pixel Studios
lanzamiento: Verano 2010
género: Acción-Aventura
jugadores: 1
precio: Wii Points

más

Daisuke Amaya, también conocido por Pixel para el círculo de desarrolladores independientes que le rodean, es un prometedor diseñador y programador de videojuegos japonés que con tan sólo 28 años ha conseguido deslumbrar a propios y extraños con Cave Story, un juego de dimensiones mastodónticas que nació como título freeware para PC en el año 2004 y que tras varias conversiones a otros sistemas (curiosamente existe una versión para Amiga), llegó en marzo de este año hasta las consolas Wii americanas. Esperamos ahora con impaciencia su lanzamiento en el viejo continente.



información

sistema: XLA/PSN
origen: Japón
publica: Capcom
desarrolla: Proper Games/ Capcom
lanzamiento: 15 abril 2010
género: Beat'em up
jugadores: 1-2
precio: 800 MP / 9,90€

otros

Proper Games, la desarrolladora de esta emulación del original arcade, no es muy conocida por sus grandes éxitos, de hecho anteriormente sólo ha lanzado Flock! también para PSN y XLA. Sin embargo, la compañía afincada en Dundee, Escocia, surgió de la desaparición de Visual Sciencies, que fue creada en 1993 por Ruseell Kay, programador de DMA y que participara activamente en el desarrollo del archiconocido Lemmings en la década de los 90. Ahí es nada.



Final Fight Double Impact

¡Capcom pega doblemente!

Seguramente Capcom quiera exprimir lo máximo posible a sus gallinas de oro más conocidas. Ahí está la cantidad ingente de versiones, conversiones y remakes de Street Fighter, incluyendo a todas sus continuaciones, pero lo cierto es que su otra saga por excelencia (para un servidor), Final Fight, no se queda corta tampoco.

Quizás en la compañía japonesa estén algo faltos de ideas, no es la primera vez que su "reparte-estopa" primigenio llega hasta nuestra consola en versión emulada del arcade, por ejemplo mediante su inclusión en los recopilatorios de 2005 para PlayStation 2 y Xbox (Capcom Classics Collection vol.1), y en 2006 para PSP (Capcom Classics Collection Remixed), pero también es cierto que para algunos de nosotros la idea es bien recibida y el lanzamiento de Final Fight Double Impact! en PSN y XLA es un motivo de alegría y jolgorio al disfrutar nuevamente con Haggar y compañía en cualquiera de las dos consolas de última generación.

Ya os lo contamos en el reportaje sobre Street Fighter de este mismo número, Final Fight surgió en un principio como segunda parte de la tibia primera parte del one vs one de Capcom (nos referimos a Street Fighter por supuesto), pero el interés de Okamoto, su creador, residia realmente en copiar de alguna forma la fórmula de Double Dragon II de Technos, mejorarla y dotarla de unos gráficos fuera de serie gracias a la potencia de la placa arcade CPS que tan buenos resultados estaba proporcionando a la desarrolladora nipona. Dicho y hecho, después de un cambio de nombre incluído, en 1989 Capcom lanzaba en los salones recreativos su Final Fight para gustazo de los dueños de los locales y desesperación de los jugadores que veían como sus monedas desaparecían de los bolsillos casi sin quererlo.

¡A por ellos!

La historia es sencilla, en la sospechosamente parecida a Nueva York, Metro City, el crimen manda y campa a sus anchas amedrentando al populacho en cualquier rincón de sus calles. La banda Mad Gear son los más peligrosos de todos y sobre ellos se dirigen los esfuerzos del nuevo alcalde de Metro, Mike Haggar, un antiguo campeón de la lucha libre que se metió en política con la promesa de acabar con el crimen organizado de la ciudad y devolver la paz a sus barrios. Pero la Mad Gear no es idiota, y viendo como Haggar puede ser algo duro de roer y un peligro para sus intereses, deciden secuestrar a Jessica, la hija del alcalde, con el fin de chantajearle y continuar impunes con la ola de atracos y violencia. A principio de la década de los 90 un guión así sólo podía significar una cosa: ¡ir directamente a por esa banda de indeseables acompañados de unos amiguetes haciéndonos los héroes! Beat'em up barriobajero en su máxima expresión.

En el papel de alguno de los tres personajes jugables, Mike Haggar, el alcade-luchador-yo-contra-el-mundo, y sus compañeros de visicitudes, Cody, el noviete de Jessica y experto en artes marciales, y Guy, un tipo que



Hasta el último detalle: El menú de selección de juego y opciones no es el típico. Aquí podemos ver como en la versión para XLA Capcom ha creado escenarios virtuales que representan perfectamente el ambiente de cada juego.





Como estar frente a una recreativa de verdad. La variedad de filtros que podemos activar a nuestro antojo es de lo mejor que hemos visto ahora en la emulación de este tipo de juegos. Podremos simular incluso la curvatura de los monitores CRT de la época, el efecto de entrelazado o la apariencia de los muebles con sus pegatinas y todo.





Los extras: No todo iban a ser mamporros. Para incentivar un poco más al personal Proper Games y Capcom han añadido algunos extras como arte conceptual o comics que se desbloquean al superar determinados desafíos. Un acierto sin duda para alargar la vida del juego.

domina el ninjutsu como nadie, tendremos que abrirnos paso a puñetazos a través de los diferentes niveles de los que se compone Metro City, cargándonos a todo matón que se nos ponga por delante, (grande o pequeño), hasta rescatar a la pobre Jessica. Para ello contaremos con la posibilidad de dar puñetazos y patadas, de ejecutar una técnica especial, realizar presas, y recoger algunos items que nos encontramos por el camino como cuchillos o bates de beisbol con los que romper crismas y cortar todo lo cortable. Todo ello en un juego técnicamente intachable, con unos escenarios envidiables, variados, a medio camino entre el comic americano y el manga japonés, en el que lo único que podemos reprochar es la calidad de la banda sonora. Y es que si hay algo que no ha envejecido tan bien como el resto del conjunto son precisamente las melodías y su calidad sonora. En versión original los nostálgicos echaremos alguna lagrimita que otra recordando esos compases del primer nivel, pero la versión remezclada no aporta nada por mucho que en Capcom hayan querido darle tanto bombo en sus notas de prensa sobre la compilación, y se queda evidentemente por detrás del conjunto general.

Un acompañante extraño

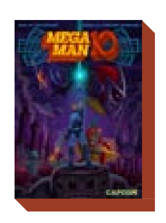
Pero en Capcom también debieron pensar que después del empacho que hemos tenido a lo largo de los años con las conversiones de Final Fight, podría merecer la pena incluir algún juego más en el pack, y es aquí donde entra Magic Sword, el "tapadillo" de esta recopilación. De corte semejante a los beat'em ups como el propio Final Fight, en Magical Sword nos enfrentaremos al malvado Drokmar en un mundo de fantasía y leyenda que pretende dominarlo mediante el uso de un "Orbe Oscuro". Para detenerlo no nos quedará más remedio que subir los 50 niveles de lo que consta su torre y vencerlo en singular combate.

Incluyendo algunos toques plataformeros y de aventura (tendremos que encontrar llaves que abren puertas y recoger items), lo más destacado de Magic Sword son el uso de personajes secundarios que podemos liberar de sus cárcleles y que son luego controlados por la máquina, y los items mágicos que utilizaremos a lo largo del juego. El resto es simplón y ni mucho menos de lo mejorcito que ha parido Capcom, aunque nos puede valer a modo de repaso del catálogo de la desarrolladora.

Por enésima vez, aquí está Final Fight. La conversión es perfecta, con una jugabilidad rapida, a prueba de bombas, y unos filtros gráficos con los que ha dotado Proper Games a la emulación sencillamente fantásticos. Sin embargo echamos de menos más opciones musicales, como por ejemplo haber incluido la excelente banda sonora de la versión Mega-CD. La opción multijugador online pone el broche de oro a todo el conjunto, y si bien la inclusión de Magic Sword nos sigue resultando cuanto menos algo cuestionable, este Double Impact! es una opción muy válida para todos aquellos que quieran acercarse de nuevo al clásico de los 90, recordando palizas y ataques mágicos entre pandilleros o elfos.

3/5

Lucha de la buena, aunque algo vista a estas alturas de la película.



Megaman 10

Por fin un Megman para todos

información

sistema: Wii/PS3/Xbox 360
origen: Japón
publica: Capcom
desarrolla: Init Creates
lanzamiento: Abril 2010
género: Plataformas/Acción
jugadores: 1
precio: 1000 WP / 800 MP 9.99€

más

Capcom encargó el desarrollo de Mega Man 9 en el año 2008 a Init Creates, una desarrolladora japonesa fundada por antiguos empleados de la propia Capcom en 1996. Se les conoce sobre todo por la serie Mega Man Zero en GameBoy Advance, cuyos cuatro títulos obtuvieron un discreto éxito y críticas irregulares. Por lo general la propia Init Creates suele editar las bandas sonoras de sus juegos, y Mega Man 10 no iba a ser menos, con el lanzamiento a finales de marzo de la banda sonora original, y en abril de un álbum con los temas remezclados.

Tanto hablar de la gripe-A y finalmente parece que los más perjudicados han sido los robots. En el año 20xx un brote de la denominada "griperobot" ha infectado a todas las máquinas y robots del mundo causando un funcionamiento defectuoso, o simplemente dejando de hacerlo por completo, sumiendo al mundo en un auténtico caos.

Los humanos, "tecnodependientes" desde que la saga Mega Man apareciera en NES allá por el año 1987, no saben que hacer sin que las máquinas les hagan el trabajo sucio, y cuando éstas deciden rebelarse y tomarse la justicia por su mano (seguramente presas la alta fiebre causante por la gripe), la humanidad pide ayuda al héroe azulón más paticorto a este lado del océano: ¡Mega Man al rescate! No queremos desvelar mucho más sobre el argumento, pero te adelantamos que la reaparición del Dr. Willy te dará alguna sorpresa, que deberás enfrentarte a la típica pléyade de enemigos finales obteniendo de este modo nuevo armamento, y que la jugabilidad y los gráficos siguen la estela nintendera de los originales que ya inició Mega Man 9 el año pasado.



Elige tu héroe: En un principio podrás jugar con Mega Man o Proto Man, pero con el sistema de descargas adicionales también podrás hacerlo con Bass.

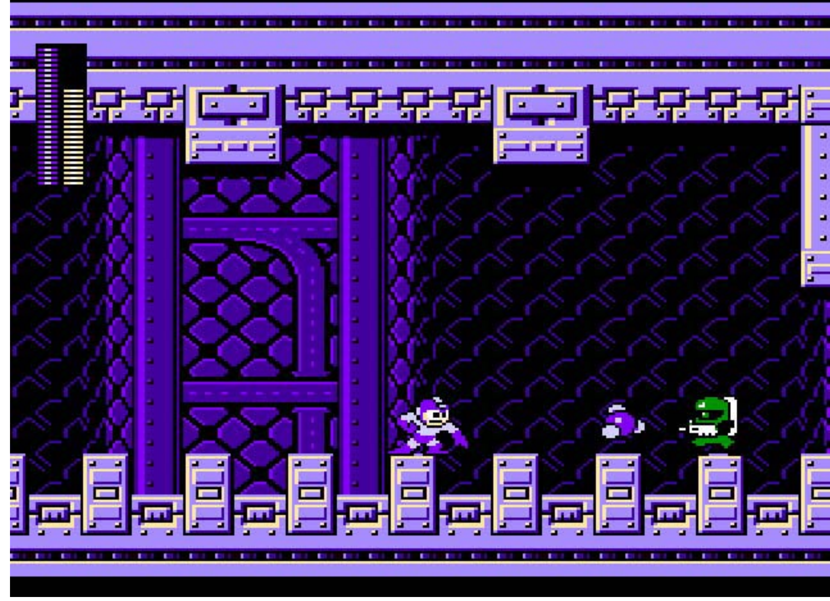
"Sigue siendo un título sólido que bebe de la mécanica más tradicional de la saga para el desarrollo de la aventura y su puesta en escena."

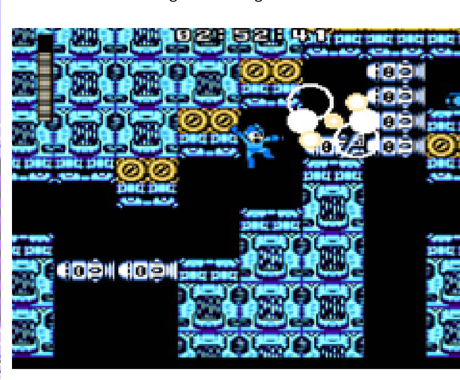
Por otro lado, el nivel de dificultad se ha reducido drásticamente gracias a un nuevo modo de juego para novatos en el que algunas de las zonas más peliagudas de los niveles son más sencillas de atravesar, o determinados enemigos y cañones desaparecen de su ubicación habitual para alegría del personal. Sin duda un acierto por parte de Capcom para acercar más público a su creación y obtener mayores rendimientos económicos por supuesto. El sistema de descargas además te permitirá añadir nuevos modos de juego en lo que podría considerarse el movimiento más controvertido por parte de Capcom.

Sin sorprender tanto como la entrega anterior, Mega Man 10, todo un puñetazo sobre la mesa para demostrar que ni estética ni jugabilidad retro están reñidas con las consolas actuales, sigue siendo un título sólido que bebe de la mécanica más tradicional de la saga para el desarrollo de la aventura y su puesta en escena. Divertido y frustrante a ratos, ahora sí, todos los jugadores (o casi) podrán terminarlo.



Acción terrorífica de 8 bits asequible para todos los nostálgicos del lugar.





Situaciones límite: Para los más avezados Mega Man 10 sigue siendo todo un reto, al menos en su modo de dificultad normal.









Látigo en mano: A lo largo de nuestra aventura nos enfrentaremos a multitud de monstruos de mitad de fase que tratarán de ponernos las cosas difíciles.

Castlevania The Adventure ReBirth

Drácula tiene los días contados

La línea "Rebirth" de Konami sigue creciendo con las aventuras de Christopher Belmont y después de haber disfrutado de la resurrección de Gradius y Contra (Probotector) en Wiiware.

Han pasado más de cien años desde que murió el Conde Drácula, pero ya se sabe que hierba mala nunca muere y aquí llega el último de los vástagos de la incansable familia de los Belmont, para terminar con él. Látigo en mano y con una ristra de ajos alrededor del cuello, iniciamos esta aventura basada vagamente en aquel Castlevania de GameBoy de 1989 que tantos quebraderos de cabeza nos diera en su pantalla monocromática.

No encontraréis muchas similitudes entre el gris cartucho de Konami de finales de los 80 y esta conversión actual para Wiiware, si exceptuamos algún paraje reconocible y esos enemigos que siempre nos acompañan cuando iniciamos alguna incursión en los dominios del conde, pero esto no es impedimento para disfrutar de uno de los mejores plataformas aventureros disponibles para el sistema de descargas digitiales de Wii, y mucho menos cuando estamos hablando de todo un Castlevania.



Siguiendo la línea iniciada por los otros dos títulos "Rebirth" aparecidos, Konami y M2 han remozado los gráficos de los sprites y escenarios acercándolos a un diseño intermedio entre los 16 bits de Super Nintendo y los 32 de PSX. Nos encontraremos con algunos efectos gráficos, mucho pixelote vetusto y nostálgico, algunos efectos especiales y ese scroll parallax que tanto echamos de menos, que ponen la guinda a un postal de notable cocción. En el apartado musical Konami parece haber vuelto por sus fueros (por fin), y siendo experta como es en los sistemas de sonido con compresión, regala a nuestros oídos de unas remezclas y composiciones buenísimas, basadas en su mayoría en los temas ya conocidos por todos, incluído el mítico "Vampire Killer" del original de mediados de los 80, y que provocaran los vellos de punta en más de uno. Por si esto fuera poco, jugablemente sigue siendo igual de divertido que siempre y supone un reto para cualquier tipo de jugador gracias a los tres niveles de dificultad a los que se tiene acceso. Además, se puede escoger entre dos modos de control, uno denominado "Normal", en el que podremos manejar a Christopher una vez iniciemos un salto, cambiando de dirección por ejemplo, y otro "Classic", en el que una vez saltemos ya no tendremos control sobre él, poniendo las cosas mucho más complicadas.

El desarrollo más clásico

Abandonando por un momento el desarrollo instaurado por Symphony of the Night que tantos buenos resultados le ha dado a Konami Castlevania: The Adventure se acerca más al avance clásico y plataformero del Vampire Killer, más lineal pero ojo, sin despreciar algunos momentos en los que podremos escoger el camino a seguir, en nuestro látigo mejorable o en los items especiales típicos de la saga, dándole de esta forma más vidilla a la aventura.

Está claro que si eres un fiel seguidor de Castlevania no deberías perderte esta última parte, por su fabulosa ambientación retro y su descarada similitud con las entregas anteriores. Es cierto que carece de la complejidad jugable y del desarrollo tipo Metroid plagado de pasillos enrevesados con toques roleros y un montón de objetos para utilizar, pero si lo que buscas simplemente es pasarlo bien durante unas horas a los mandos de tu Wii, en un juego sólido y difícil, Konami te lo ha puesto en bandeja con Castlevania Rebirth. ¡No lo pienses mucho más y corre a descargarlo!

4/5

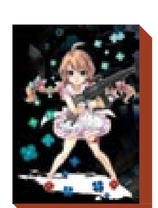
Cazar vampiros nunca pasa de moda.

información

sistema:
Wiiware
origen:
Japón
publica:
Konami
desarrolla:
M2 / Konami
lanzamiento:
26/02/2010
género:
Aventura. Acción.
jugadores:
1
precio:
1000 Wii points

más

Las entregas bajo el título "Rebirth" de Konami están siendo desarrolladas por un equipo de desarrollo japones llamado M2. Conocidos sobre todos por sus trabajos de emulación en la serie Sega Ages (PlayStation 2), M2 se ha especializado en conversiones y adaptaciones de todo tipo, y últimamente también en llevar algunos juegos hasta la Virtual Console de Wii. En el último año su relación con Konami les ha valido para la creación de compilaciones de máquinas arcade y juegos de WiiWare.



Zombie Panic in Wonderland

Zombies, anime y cuentos de hadas

información

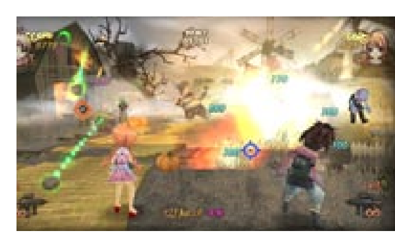
sistema: Wiiware
origen: España
publica: Akaoni Studio Marvelous Entertainment
desarrolla: Akaoni Studio
lanzamiento: 9 abril 2010
género: Shooter
jugadores: 1-2
precio: 1000 WP

más

Akaoni Studios es un pequeño grupo de programación afincado en Valencia, España. La oportunidad le vino al equipo de desarrollo cuando mostraron el título aún en estado beta en Madrid durante el evento iDeame del año pasado por iniciativa de Nintendo y la Universidad Complutense. Yoshiro Kimura de Marvelous Entertainment mostró su interés por el juego y en la cena del mismo día se fueron cerrando los acuerdos que llevarían poco después a la publicación del juego en Wiiware.



Izquierda: Como puedes comprobar el trabajo técnico es excelente.





Un título español que consiguió ponerse a las primeras de cambio como juego más vendido en el ranking Wiiware en Japón no es para tomárselo a broma. Akaoni Studio jugó bien sus bazas, mezclando zombies hambrientos, disparos y el manga para su primera incursión en el sistema de descargas digitales de Nintendo.

A los valencianos de Akaoni parece que les han tocado con una varita mágica. El interés que suscitó sus primeras betas de Zombie Panic in Wonderland a la distribuidora japonesa Marvelous Entertainment (Harvest Moon, Muramasa) durante el encuentro iDeame de 2009, fue decisivo para procurar el empujón que necesitaba el proyecto y convertirse en un título de éxito con un valor de producción bastante elevado. Mezclando un ambiente claramente inspirado con el Japón medieval, el manga y anime y los cuantos de hadas gracias a la aparición de personajes como Blancanieves o Dorothy (El Mago de Oz), en el juego de Akaoni deberemos liberar al País de las Maravillas (Wonderland) de una repentina invasión de zombies hambrientos de cerebros que persiguen sin descanso a todos los habitantes de la región. Para ello podremos escoger de entre siete personajes diferentes a nuestro preferido, con Momotaro como protagonista real de la historia, y armarnos hasta los dientes para acabar una detrás de otra con todas las hordas de horripilantes seres que nos acosaran a lo largo de los diferentes niveles.

Dispara a todo lo que se mueva

La mecánica es bien sencilla, siguiendo las características de clásicos como Cabal, Nam 1945, etc. controlaremos con el nunchuck a nuestro personaje de lado a lado de la pantalla esquivando los ataques de los enemigos, mientras que con el wiimote apuntaremos a la pantalla tratando de acertar a los monstruos y a objetos y estructuras del escenario. No en vano, uno de los aspectos que más sorprenden del juego es precisamente la "destructibilidad" de los escenarios, que al ser derribados nos mostrarán ítems escondidos, armas secundarias, energía para recuperar vida, o simplemente se convierten en una ayuda para aplastar a algún que otro zombie sin que ellos hagan lo propio con nosotros. El carácter arcade y directo funciona a las mil maravillas, con una respuesta ágil y rápida de los controles que ve como gana muchos enteros gracias al modo multijugador, en el que la diversión alcanza cotas que nos recuerdan a los buenos tiempos de las partidillas en los recreativos. Al final de los niveles nos encontraremos con las consabidas batallas contra los jefes, más o menos inspirados, de modo que podamos avanzar en la historia hasta llegar al castillo escondido de la ciudad del norte.

Dejamos para el final el apartado técnico. Una delicia para los sentidos que ha sabido conjugar perfectamente ese estilo anime que tanto gusta en Japón, y por extensión en gran parte de occidente. El juego corre rápido, sin parones ni ralentizaciones molestas, y los efectos especiales están muy bien conseguidos, llenando la pantalla de explosiones, luces y objetos que se rompen en mil pedazos. Es una lástima que debido al estatismo del género, no se puedan aprovechar mejor esos escenarios coloristas y dotados de profundidad, pues sólo nos movemos lateralmente y confinados a un espacio reducido, pero ello no le quita por supuesto mérito al trabajo realizado por grafistas y programadores. La banda sonora por otro lado suena realmente bien, aprovechando al máximo el espacio disponible para este aspecto y acompañando de forma genial la acción y los combates, aunque puede hacerse repetitiva. Todo raya a muy buen nivel, con un modo multijugador sobresaliente, y quizás el único problema sea su longitud, corta, y lo soso de algunos enfrentamientos contra los "bosses", a los que les falta sorprender. El camino correcto está marcado, y ya esperamos impacientemente al próximo anuncio de Akaoni.



Divertido y muy directo, como deben ser los arcade de toda la vida.







Earthworm Jim HD

La lombriz espacial luce mejor que nunca

Anunciado en agosto del año pasado y con un respetable retraso de casi 6 meses con respecto a la fecha de salida inicial, llega por fin el remake más esperado de la lombriz de Shiny al bazar de Xbox 360 (los usuarios de PS3 tendrán que esperar al menos otro mes), con muchas novededades bajo el brazo y lo que es más importante, respetando al original.

Shiny Entertainment fue una pequeña desarrolladora fundada por el ecléctico David Perry en California en el año 1993, con la intención de desarrollar juegos de corte tecnológico que sorprendieran al público de la época. Su primer juego, Earthworm Jim para Mega Drive y Super Nintendo en un principio, les valió un reconocimiento internacional gracias al surrealista desarrollo, unos gráficos y animaciones impresionantes para la época y un anélido personaje que se salía de la norma habitual. Todo ello provocó que la prensa especializada pusiera rápidamente el foco sobre aquel grupo semidesconocido con el guaperas de Perry al frente, aunque esa ya es otra historia...

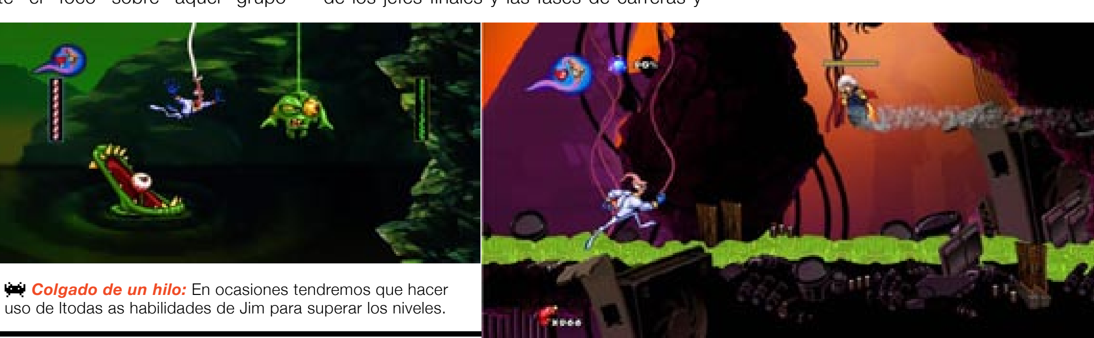
Viejos conocidos

A pesar de que ni Dave ni Doug TenNapel (diseñador original del personaje) han participado en modo alguno en la esta versión, y de que Gameloft se ha autoproclamado expertos conocedores en la saga (lo que en un principio daba mala espina), lo cierto es que el trabajo de los desarrolladores ha sido cuanto menos muy plausible, respetando en todo momento el ambiente de locura bizarra que presentaban los originales y añadiendo además a esos preciosistas gráficos en alta definición, nuevas situaciones, puzzles y un modo multijugador que puede hacer las delicias de sus acérrimos seguidores. De modo que se mantienen el desarrollo a base de plataformas y disparos, con la resolución de puzzles eventuales que obligan a utilizar alguna habilidad especial del personaje (sí, siguen estando las vacas), la eliminación de los jefes finales y las fases de carreras y combates con el malvado Psycrow. Delicioso a todas luces, aunque no está de más recordar que Earthworm Jim no es un juego largo, y los más duchos podrán terminarlo en apenas una hora de partida continua. Los extras y nuevos modos de juego palian algo esta carencia e enriquecen la experiencia final, sin dejar de recordar lo versátil y rejugables que suelen ser los títulos de este corte.

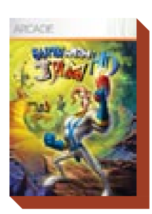
Si eres un enamorado de los plataformas con ese puntillo chalado, pero realizado con muy buen gusto, que va buscando variedad de situaciones y un ritmo en el desarrollo perfecto. O simplemente quieres revisitar los maravillosos escenarios del original puestos al día y no te importan los juegos cortos, no lo dudes mucho más, aquí tienes algo que seguro va a gustarte.

3/5

Uno de los plataformas más originales de la historia revitalizado y puesto al día.



Colgado de un hilo: En ocasiones tendremos que hacer uso de ltodas as habilidades de Jim para superar los niveles.



información

sistema: XLA/PSN
origen: USA
publica: Gameloft
desarrolla: Gameloft
lanzamiento: 09/06/2010 (XLA)
género: Plataformas
jugadores: 1-2
precio: 800 MP / 9,90€

más

La versión sobre la que se ha basado Gameloft para este remake es la de la consola de 16 bits de Sega.
En tiempos donde la rivalidad entre Sega y Nintendo estaba en su punto álgido, cualquier juego multiplataforma era objeto de una minuciosa comparativa con el fin encontrar las diferencias y lo cierto es que en este caso la versión para Megadrive se llevó el gato al agua con una mejor repsuesta al pad, fases extra y mayor rapidez en general.
En el remake se ha aprovechado además la excelente labor de Tommy Tallarico en la banda sonora de la versión para MegaCD, que contó con pistas digitales y algunas mejoras técnicas con respecto a las otras versiones.



Military Madness: Nectaris

La estrategia clásica de Hudson se moderniza

información

sistema: Wiiware/XLA/PSN
origen: USA
publica: Hudson Soft
desarrolla: Backbone Entertainment
lanzamiento: 12 marzo 2010 (Wii)
género: estrategia por turnos
jugadores: Uno/Multi
precio: 1000 WP

Puede que en nuestro país la saga Nectaris de Hudson Soft no tenga mucho renombre, pero si miráis por ahí fuera encontraréis que la compañía japonesa ha lanzado desde su primer título más de una decena de juegos.

El original Military Madness fue lanzado para la mítica Turbo Grafx (PC-Engine) de NEC como el juego de estrategia por turnos a seguir en la máquina. Siguiendo las directrices que marcaban los clásicos juegos de mesa, el mapa se componía de hexágonos en los que podíamos mover las variadas unidades con el fin de que nuestro bando saliera ganador. La IA y el tono serio del juego hicieron que obtuviera un buen reconocimiento por parte de la crítica que desgraciadamente no vino acompañado de un buen volumen de ventas.

Tras el lanzamiento del original en la Virtual Console de Wii hace ya casi cuatro años, llega a 360, PS3 y la propia Wii una especie de remake mejorado y con gráficos 3D de aquel vetusto título. Nuevas unidades y un modo on-line para hasta cuatro jugadores son las novedades más interesantes de Nectaris, aunque sin embargo no parece ser suficiente. Su mecánica no ha envejecido del todo bien, y la IA ahora sí se antoja algo escasa para los tiempos que corren. Aún así no es una mala opción para los amantes de la estrategia por turnos o los nostálgicos de la saga, y es uno de los pocos títulos de este corte que podemos encontrar en las plataformas de descarga digital.



Unidades para todos: A pesar de su ritmo pausado basado en la estrategia por turnos, Nectaris puede ser bastante divertido a ratos y una de las pocas opciones sobre el género que existe actualmente.


2/5

Blaster Master

¡Bichos radiactivos!

información

sistema: Virtual Console
origen: Japón
publica: Sunsoft
desarrolla: Sunsoft
lanzamiento: 09/04/2010
género: Acción
jugadores: 1
precio: 500 WP

Por fin llegó hasta el sistema de descargas Virtual Console de Wii en nuestra opinión, uno de los mejores títulos lanzados en NES. Obra de los archiconocidos Sunsoft, Blaster Master es una mezcla casi perfecta de aventuras, plataformas y acción.

Enrevesado como él sólo y con una mecánica a camino entre el Metroid de Nintendo y los plataformas más clásicos de la era 8 bit de la Famicom, la propuesta de Sunsoft nos ponía en la piel del aguerrido Jason en la búsqueda de su mascota a través de un cavernoso mundo plagado de peligrosos seres radiactivos. Prescindible como él sólo, el argumento manido de caída en un agujero y llegada a un extraño mundo, servía en esta ocasión para presentarnos unos escenarios variados en los que aparte de deambular tal cual, también podíamos manejar una especie de tanque blindado denominado SOPHIA THE 3RD en nuestra particular lucha contra la radiactividad.

Controles precisos, jugabilidad a la carta y una dificultad digna de ser comentada sobre todo a partir de la segunda mitad de la aventura, son la mejor carta de presentación de este antiguo cartucho de la desarrolladora nipona. A medida que avanzamos en nuestra camino ganaremos potencia de disparo, nuevas armas y descubriremos a los temidos jefes final de nivel.

Técnicamente agradable y muy funcional, los gráficos de Blaster Master nos descubren la esencia misma del pixel pardo del que hacía gala muchos de los juegos para NES. Acompañado de un sonido algo menos puntero pero sin estridencias de ningún tipo y adaptándose a la perfección el devenir de Jason. Directo como él sólo, es excelente para desintoxicarse entre partidas a juegos "mayores".

3/5



Este escenario me suena: En ocasiones tendrás que volver sobre tus pasos para descubrir nuevos caminos y avanzar de nivel.

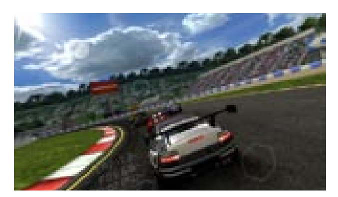


¡FLASH!

HAY OTRAS PLATAFORMAS DONDE ENCONTRAR MÁS JUEGOS

Real Racing HD

Sistema: iPad
Publica: Firemint
Desarrolla: Firemint
Precio: 7,99 €



Real Racing sorprendió a propios y extraños en iPhone/iPod Touch debido la calidad técnica que atesoraba y sobre todo por ser un juego de conducción profundo, con bastantes opciones y modos de juego que aprovechaba las formas de control táctiles y las adaptaba a sus necesidades configurando uno de los mejores títulos para la plataforma. Ahora, con la salida de iPad, los australianos de Firemint han mejorado y actualizado si cabe su niño bonito, adaptado los gráficos a la mayor resolución de pantalla y aumentado la velocidad global del juego. 12 circuitos, casi 50 coches y un modo online en ciernes lo convierten en el próximo rival a batir en la plataforma de Apple.

Canabalt

Sistema: iPhone
Publica: Semi Secret Software
Desarrolla: Semi Secret Software
Precio: 2,39 €



Este es uno de esos títulos que no deberías perderte. Conversión del juego flash que deslumbró a propios y extraños, llegó para quedarse hace un tiempo a la app store de Apple para quedarse. El concepto es sencillo, debemos escapar de una ciudad futurista invadida por lo que parecen ser extraterrestres con muy mala leche, y para ello tenemos que esquivar obstáculos, disparos y enemigos corriendo y saltando sobre las azoteas de los edificios. Y no menos sencilla es la mecánica: simplemente dando un toque a la pantalla con nuestro dedo haremos que el protagonista pegue un saltito. Con un estilo personal, Canabalt es el típico arcade directo y divertido, perfecto para tus partidas esperando al autobús...

iFighter

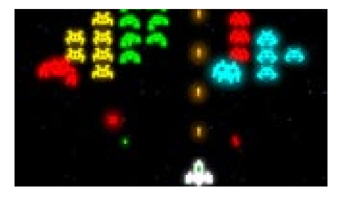
Sistema: iPhone
Publica: EpicForce
Desarrolla: EpicForce
Precio: 0,79 €



¿Quién dijo que los shooters verticales no serían posibles en iPhone? Nada más lejos de la realidad, y si eres un fan de Raiden, 1942 y demás joyitas clásicas, no deberías dejar escapar a iFighter. Gráficos espectaculares, jugabilidad bastante bien medida y llevada al aparato de Apple a pesar de los controles con los que contamos, y un armamente espectacular y variado, es todo lo que te espera en la propuesta de EpicForce. Quizás lo peor sea que aunque cuente con 4 niveles más o menos extensos, el juego se hace corto, pero por menos de 1€ será complicado que encuentres algo mejor. También existe versión "lite" para los indecisos que quieran probar antes de comprar.

Radiant

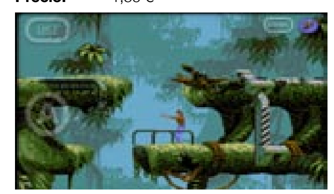
Sistema: iPhone / Android
Publica: Hexage
Desarrolla: Hexage
Precio: 0,79 € (app store)



Otra sorpresa en forma de shooter vertical pero con un ambiente retro más marcado si cabe gracias a su diseño pixelizado tipo Space Invaders. En Radiant podremos recordar viejos clásicos matamarcianos mientras jugamos a través de sus más de 60 niveles, nos enfrentamos a 8 jefes final de fase y mejoramos nuestras armas.
El sonido también acompaña a la experiencia retrojugable recordándonos en ocasiones las "chiptunes" típicas de los primeros videojuegos y máquinas de 8 bits. De precio reducido no debería faltar tampoco en tu videoteca.

Flashback

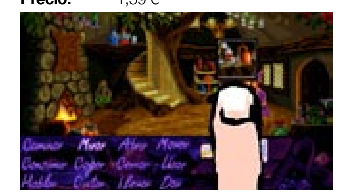
Sistema: iPhone
Publica: Manomio
Desarrolla: Manomio
Precio: 1,59 €



El año pasado llegó hasta iPhone/iPod la conversión de Flashback, el clásico de los 90 para Amiga o PC. Programado originalmente por Delphine Software, Flashback nos ponía en el papel de Conrad B. Hart un agente especial al que le han borrado la memoria y dejado a su suerte en un planeta extraño. Deberemos atravesar peligrosas junglas, ciudades o el sistema de transporte de una metrópolis para lograr salvar el mundo de una amenza alienígena en este juego de aventuras y acción. Las animaciones del original se mantienen, al igual que los coloristas y detallados gráficos, pero el sistema de control es algo complejo (botones táctiles) afeando el conjunto.

Simon the Sorcerer

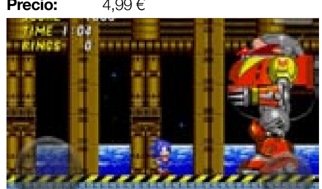
Sistema: iPhone
Publica: iPhSoft
Desarrolla: iPhSoft/ScummVM
Precio: 1,59 €



Una de las mejores aventuras de los 90 (y también difícil) llega ahora a iPhone de forma oficial. Basado en el motor de emulación de ScummVM, iPhSoft se ha encargado de adaptar el juego a las posibilidades táctiles de la pantalla del dispositivo, (con dedo gigante a modo de cursor todo sea dicho), y lo cierto es que funcionar, funciona bastante bien. La música ha sido remezclada por James Woodcock, podremos jugar en nuestro idioma y volver a encarnar al hechicero Simon (él no quería), para rescatar al mago Calypso de las garras del malvado Sordid. Aventura clásica "point-and-click" ahora en la palma de tu mano.

Sonic the Hedgehog 2

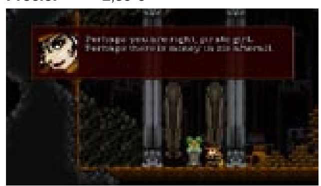
Sistema: iPhone
Publica: Sega USA
Desarrolla: Sega
Precio: 4,99 €



En un principio prometedor, este segundo Sonic para iPhone se queda nuevamente en el interés por llevar al erizo azul a todas las plataformas posibles. Adolece de los mismos problemas que la primera parte, con ralentizaciones continuas, sonido defectuoso y unos controles complicados mediante botones táctiles. Puede que Sega se anime a lanzar una segunda versión que arregle estos problemas, pero por lo pronto lo único que encotrarás en el juego son los mismos escenarios y personajes de la versión original. La magia y la jugabilidad parece que se quedaron por el camino.

Hook Champ

Sistema: iPhone
Publica: Rocketcat Games
Desarrolla: Rocketcat Games
Precio: 2,39 €



¡Nos encanta Rocket Champ! No es ninguna novedad en la app store pero si uno de lo smejores títulos que puedes encontrar en su catálogo. Es como si Bionic Commando se reencontrara consigo mismo en este frenético arcade donde a base de correr y de lanzar ganchos tendremos que escapar a toda mecha y sin mirar atrás de unas antiguas ruinas. Los controles son magníficos, los gráficos más que resultones, muy adecuados, nos recuerdan a Cave Story, y el sentido del humor omnipresente. Hay versión lite gratis para probarlo antes. En fin, ¿alguien da más?

Combat School Arcade (Konami) **1987**

Una moneda más, ¡o cien!, para acabar con el “instructor” de Combat School de Konami. Ya sea en su versión original maquinera, o en las múltiples conversiones a ordenadores de 8 bits de la época, enfrentarte a él en la última prueba del juego era todo un suplicio que sólo unos pocos elegidos superaban. El título de Konami proponía una suerte de Track & Field en el que el jugador se ponía en la piel de un cadete americano en, desde luego, el entrenamiento de su vida. Sortear obstáculos, ejercitar la puntería o un pulso a muerte eran sólo algunas de las divertidas pruebas que afrontábamos en este auténtico “machacabotones”, y si finalmente éramos los más admirados del salón recreativo, (aún con los dedos rotos), entonces nos graduaban y nos mandaban al rescate del presidente norteamericano. Una minucia en comparación con la lucha contra el instructor…


2770
0.0
INSTRUCTOR
AGE
DY
CPU
(INSTRUCTOR)

MISCHIEF MAKERS















SISTEMA: Nintendo 64
AÑO: 1997
GÉNERO: Plataformas-Acción
PROGRAMACIÓN: Treasure
PUNTUACIÓN: *****

No sé que tiene exactamente Treasure que le otorga siempre a sus juegos un halo especial. Pueden ser mejores o peores, auténticas joyas y obras de arte como Radiant Silvergun en Saturn, o títulos del montón como Wario World o Dragon Drive en Gamcube, pero no se les puede negar que siempre imprimen a sus creaciones de cierto espíritu que ya quisieran para sí muchas otras desarrolladoras.

La historia de Mischief Makers es algo rocambolesca. El profesor Theo, un auténtico genio de la robótica ha sido secuestrado por el Imperio bajo las órdenes de su malvado hermano gemelo. Marina, una especie de robot-doncella creada por el profesor se pondrá manos a la obra para intentar rescatar al profesor y evitar que el Imperio culmine su malvado plan de sumir al mundo en el terror y la desesperación. Y es aquí donde entramos nosotros, manejando a Marina en un entorno muy particular en uno de los escasos juegos de plataformas en 2D creados para Nintendo 64. Seducidos en un principio por la potencia que prometía Nintendo en su máquina de 64 bits y por el interés de Enix en lanzar un juego al poco de su salida en el mercado japonés, en Treasure debieron pensar que esto era pan comido, pero la realidad fue bien distinta...

Complicaciones en la programación, en la gestión de gráficos y sobre todo en los tamaños de los cartuchos lastraron algo la opera prima de Treasure en Nintendo 64, aunque siendo justos no empañaron lo que se ha convertido con el paso de los años en uno de los grandes desconocidos del catálogo de la consola de Nintendo. A los mandos de la consola, lo primero que llama la atención es la cantidad de texto al que nos enfrentamos desde bien principio de la aventura: pistas para saber que hacer, desarrollo de la historia, diálogos sin sentido… todo marca de la casa. A continuación el propio manejo de Marina. Mischief Makers se basa en la mecánica de “agarrar y tirar”. Si queremos superar un obstáculo, agárralo y tíralo por ahí, si te quieres desplazar, agarra un saliente y tira de él, si quieres vencer a un enemigo final, ¡agárrale! Lo cierto es que al principio es un tanto desconcertante pero al cabo de 15 minutos de juego la mecánica se convierte en algo natural y el devenir del juego en un cachondeo sin frenos que te llevará sin darte cuenta hasta el enfrentamiento final. Es verdad, quizás no sea el mejor trabajo de Treasure, ni técnico ni jugable, pero el cartucho que tenemos entre manos guarda un cierto encanto que no deberías dejar pasar.





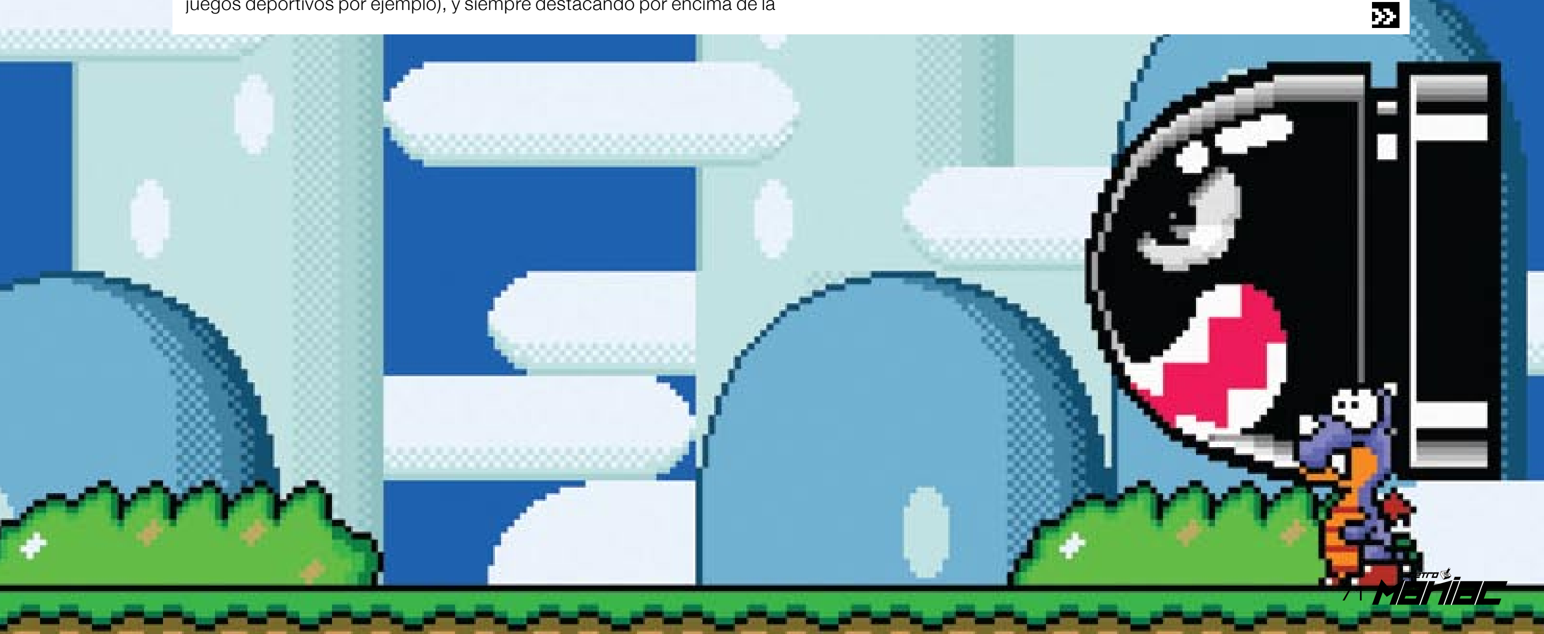


Le echamos un vistazo a una de las mejores y más famosas sagas de la historia

Todo un símbolo para millones de personas, la creación de Miyamoto sigue estando muy en forma aún después de sus más de 30 años como buque insignia de la todopoderosa Nintendo. El bigotudo personaje de mono azul y pantalones rojizos ha trascendido incluso del universo de los videojuegos y ha calado muy hondo en la cultura popular. Tenemos totalmente asumido que gentes de todas las edades y condiciones conozcan tanto al personaje como a los videojuegos en los que aparece.

Triunfando al son de sus saladas onomatopeyas, Mario y todos los personajes que rodean su universo colorido y excepcional, han pervivido a lo largo de las últimas décadas adaptándose a los nuevos tiempos, ofreciendo nuevas perspectivas como "mascotas" (de ahí los juegos deportivos por ejemplo), y siempre destacando por encima de la media de las producciones del momento en las listas de lanzamientos. Si hay algo que no se le pueden achacar a los juegos con Mario de protagonista son sus altos valores en producción y el mimo con que Nintendo y sus equipos desarrolladores envuelven a estos títulos.

En este artículo daremos un repaso a los juegos de plataformas protagonizados por Mario, pero sin olvidarnos de su aparición como "malo, malote" en Donkey Kong JR., sus apariciones televisivas de los 80, o el tremendo merchandising del que ha sido objeto a lo largo de todos estos años. Con todos vosotros, he aquí uno de los pedazos más importantes de la historia de los videojuegos, y probablemente, de la historia de la propia sociedad.



1981
DONKEY KONG (ARCADE)

Tras el relativo fracaso que obtuvo Radar Scope en los salones recreativos norteamericanos, el estoico presidente de Nintendo, Hiroshi Yamauchi, decidió darle una oportunidad al emergente Shigeru Miyamoto para crear un nuevo juego que pudiera competir con las estrellas del momento y que se adaptara a los gustos del público norteamericano. Los trabajos anteriores de Miyamoto en Nintendo se reducían únicamente a dibujos para ilustrar los muebles de recreativas como Sheriff o el propio Radar Scope, así que la oportunidad de diseñar un videojuego desde cero no la iba a desaprovechar el genio nipón de ninguna manera. Junto a otra figura en la historia de Nintendo, el mismísimo Gumpei Yokoi, Miyamoto y su equipo crearon un clásico inmortal en el que un malvado gorila arrancaba de los brazos de un bigotudo carpintero a la mujer de su vida y le esperaba después subido a lo más alto de una torre a ver si era capaz de recuperarla. Jumpman, que era como se llamó en un principio al protagonista de nuestra historia pasó rápidamente a llamarse Mario, (incluso en algunas de las primeras publicidades del juego aparecía de esa forma), en “honor” de Mario Segale, el casero del almacén que ocupaba Nintendo para sus operaciones comerciales en Redmond, Washington. El mito no había hecho más que comenzar, y a pesar del ridículo nombre en inglés (podríamos traducirlo literalmente como Gorila burro), y las primeras reticencias de la recién creada división americana en USA, Donkey Kong vendería cerca de 70.000 muebles y se vería versionado para multitud de máquinas del momento. Nintendo metía por fin las narices en este difícil mercado, Yamauchi lo celebraría con una cantidad ingente de ingresos, y lo que es más importante, Miyamoto y Mario llegaban para quedarse en nuestra memoria colectiva para siempre.





1983
MARIO BROS. (ARCADE)

Ya en 1983, volveríamos a ver a Mario nuevamente en las salas recreativas del país norteamericano gracias a Mario Bros. , un nuevo plataformas en el que se hacía acompañar por su hermano Luigi. Por obra y gracia de nuevo del equipo formado por Yokoi y Miyamoto, la mecánica y los controles eran sencillos: en Mario Bros. teníamos que eliminar a todos los enemigos que aparecían en pantalla a través de unas tuberías situadas estratégicamente a ambos lados de la pantalla, corriendo de un lado a otro y saltando, pero no encima de los enemigos como se vería posteriormente, sino por debajo de los mismos con el fin de dejarlos k.o. para luego pegarles una patada y mandarles bien lejos. Se incluía además un ítem especial, un cuadro con las letras “POW” impresas que nos permitía una vez activado, hacer que todos los bichos de la pantalla se volvieran del revés.

Abandonábamos además la carpintería para convertirnos en fontaneros de pro (de ahí la redundancia de las tuberías en el universo Mario), y el aspecto de los dos personajes estaba prácticamente definido al 100%, con esos bigotes enormes y los monos azul y verde. Los enemigos también son viejos conocidos, ahí tenemos por ejemplo los trazos de los Koopa Tropa en todo su esplendor.

1985
SUPER MARIO BROS. (NES)

Sumando más de 40 millones de unidades vendidas hasta el momento, multitud de conversiones, incluso algunas a sistemas que de poco nos suenan en occidente (Super Mario Bros. Special para el ordenador PC-88 de NEC), un sistema de scroll horizontal simplemente genial, y unos mundos inundados de secretos, atajos, enemigos e ítems especiales, han hecho de este uno de los mejores títulos en la historia de los videojuegos. Lanzado entre 1985 y 1987, en Super Mario Bros. para NES teníamos que conducir a Mario (y a Luigi en el caso de la opción para 2 jugadores) a través de multitud de niveles que discurrian en el denominado Mushroom Kingdom (Reino Champiñón) para rescatar a la Princesa Toadstool de las garras del koopa más malvado (y grande visto lo visto) de todos, el archienemigo de Mario: Bowser. Bajo la propuesta de saltos calculados y plataformas imposibles como principales premisas de su mecánica, no podemos dejar de lado la aparición de los ítems especiales que otorgraban poderes a los hermanos Mario: el champiñon para crecer (alucinaciones aparte), la flor para obtener la capacidad de disparar bolas de fuego, o la estrella mediante la que nos hacíamos invencibles. Sin duda todo un ejemplo en el uso de objetos e items en los videojuegos.

Super Mario Bros. se convirtió rápidamente en un éxito, gracias también a sus excelentes controles, directos y muy precisos para la época, y a pesar de sus fallos de programación (como el famoso Minus World), el desarrollo de la aventura a través de los niveles del reino, sus fortalezas y castillos, la variedad de enemigos o la tremenda música de Koji Kondo, hacen que cualquier bug sea olvidado fácilmente.



La tubería clásica de la saga. Una excelente forma de llevarnos a otros universos sin exigirles explicaciones a los desarrolladores.



1986-1988
SUPER MARIO BROS. 2 (NES)

Todo un hito en la historia de los juegos de Mario fue el caso de su segunda parte, la oficial, lanzada únicamente en Japón, y la oficiosa (por llamarlo de alguna manera), en USA y Europa. Tras el fabuloso éxito cosechado por Super Mario Bros. Nintendo no perdió el tiempo y lanzó en el país del sol naciente su segunda entrega en junio de 1986 para su Famicom. Siguiendo exactamente las mismas premisas que la precuela, con gráficos prácticamente idénticos, misma historia, número de niveles y banda sonora, pero dotándole de un nivel de dificultad pasado de vueltas, el juego no traspasaría en un principio las fronteras japonesas. Tanto es así que Nintendo America decidió "pasar" de este título y agarrase a otro desarrollo de Miyamoto llamado Yume Kojo: Doki Doki Panic, modificar los sprites de los personajes, cambiar algunos detalles e imponerle el nombre de Super Mario Bros 2 con el fin de no perder comba en lo que llevaba camino de convertirse en una saga millonaria.

La jugada no salió del todo mal, y aunque este Super Mario 2 no deja de ser un juego "extraño" con enemigos finales (¿Birdo?, ¿Wart?) cuanto menos fuera de lugar, obtuvo un gran éxito con más de 10 millones de unidades vendidas y convirtiéndose en el tercer cartucho más vendido de la consola.





Arriba, Super Mario Bros. 2 tal y como se le conocía en occidente. Abajo, el original japonés en la línea continuista de la primera entrega.

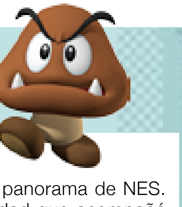




1989
SUPER MARIO LAND (GAMEBOY)

Con Miyamoto ocupado en otros menesteres, Gumpei Yokoi tomó el protagonismo de Nintendo en 1989 gracias al lanzamiento de su "niña bonita". La exitosa GameBoy, la primera consola portátil con cartuchos intercambiables (sin contar con el experimento de Microvision en 1979) apareció en el mercado entre 1989 y 1990 cosechando un éxito inimaginable. De tamaño reducido, manejable, con sonido estéreo (si enchufabas unos cascos) y ofreciendo más de 10 horas de juego interrumpidas mediante tan sólo 4 pilas, a GameBoy no le faltaron los buenos títulos, y uno de ellos fue sin duda Super Mario Land.

Desarrollado por el propio Yokoi y su pequeño equipo, Super Mario Land se adaptaba perfectamente a las necesidades de la pequeña pantalla y del concepto de una portátil. Sin ser excesivamente largo, ni difícil, aquí Mario ofrece partidas rápidas e intensas en mundos dispares diferentes a los visitados anteriormente en NES. Además cuenta con la novedosa posibilidad de pilotar un submarino o un avión, y algunos enemigos nuevos que visitaban la saga en esta divertidísima aventura.



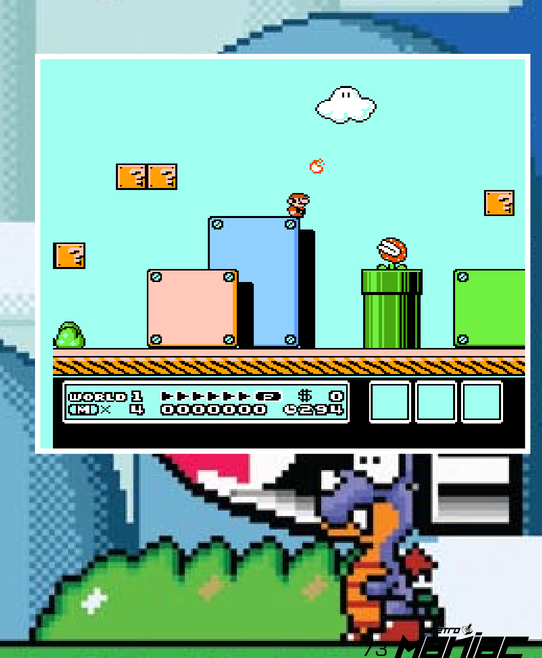


1988
SUPER MARIO BROS. 3 (NES)

Tras más de dos años de desarrollo llegaba el cartucho que revolucionaría el panorama de NES. La más grande y excitante aventura de los hermanos Mario, como rezaba la publicidad que acompañó el fastuoso lanzamiento de este titulazo. Por primera vez Mario podía volar por su cuenta, sin utilizar máquina ninguna, gracias a un nuevo item que le otorgaba orejas y cola de mapache mediante las que nuestro orondo fontanero podía levantar el vuelo (no preguntéis la relación entre el animal y la posibilidad de vuelo). El juego fue lanzado en Japón en 1988 y fue desarrollado por el grupo interno de Nintendo R&D4 dirigidos hábilmente por Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka, un habitual colaborador de Miyamoto en sus principales juegos (Zelda, Pikmin…)

La historia, en la línea habitual de Nintendo, no es ni muy exigente ni muy profunda y repetía el esterotipo de princesa secuestrada (¡la pobre Peach!). Mario y Luigi (gracias al cooperativo) debían rescatar a la pincesa y parar al malvado Bowser y sus hijos, los llamados "Koopalings", que no paraban de horrorizar a los habitantes del Reino Champiñón. La principal novedad residía en que los 8 mundos (con sus respectivos niveles) de los que constaba el juego se disponían a lo largo de una especie de mapa otorgando de esta forma mayor libertad de elección a la hora de seleccionar un camino u otro, ya que no es necesario acabar con todos los niveles para llegar al final del juego. También se adopta de forma magistral el uso de escenarios temáticos (el desierto, la montaña, el océano sumergido) que tanto gustaría a Nintendo a la hora de ambientar su universo. Al final de nuestro recorrido tendríamos que encaramarnos a la mítica nave barco donde encontrarnos con alguno de los reyes Koopa con el objetivo de vencerle y seguir adelante. Además, para la ocasión Nintendo echó mano del uso de un chip especial, el MMC3, que ayudaba a la pobre NES en tareas de aumento de memoria RAM, scroll diagonal o incluso en la pantalla partida para mostrar los marcadores.

Super Mario Bros 3 se convirtió otra vez en un vende cartuchos a pesar de la dura competencia que ya ofrecían los potentes 16 bits de MegaDrive de SEGA y la incipiente salida de Super NES.



1990
SUPER MARIO WORLD (SNES)

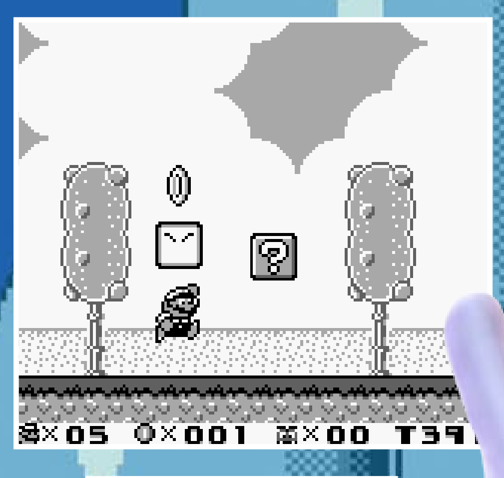
El regalo perfecto de las navidades de 1992: una flamante Super Nintendo junto a Street Fighter II y Super Mario World. Fuera cual fuera tu posicionamiento con respecto a los "cocos" de los videojuegos, nadie debería poner en duda que la mezcla de lucha y plataformas de Nintendo acompañando a su "cerebro de la bestia" fuera perfecto. Pero centrémonos en Super Mario World. Después de tres arduos años de desarrollo desde que R&D4 conociera los datos técnicos y primeras especificaciones de la nueva 16 bits de Nintendo, en el 90, Miyamoto y su quipo parieron el que es para muchos el mejor plataformas aparecido en sistema alguno.

De nuevo con el planteamiento de un mapa gigante mediante el que acceder a los diferentes niveles, y 100 fases por explorar repletitas de secretos ocultos, dobles salidas, mansiones fantasma, cuevas subterráneas y plataformas imposibles, Nintendo demostraba una vez más quien era la maestra de la jugabilidad, el buen hacer y los personajes carismáticos aún sin contar con una potente historia por detrás. Es increíble como aún hoy es tan fácil identificarse con Mario, Luigi, Peach y compañía a partir de unos simples sprites de tan pocos frames de animación. Las cosas bien hechas claro.

Super Mario World también supuso la aparición de un par de novedades importantes. La primera, la aparición de Yoshi como compañero de andanzas de Mario, lo otorgaba una nueva vuelta de tuerca a la mecánica y los controles de los personajes una vez que asomaba el vivaz dinosaurio, merendándose a la mayoría de los enemigos en menos que canta un gallo. Miyamoto ya comentó que tuvo la intención de utilizar dinosaurios desde el primero Mario Bros. pero que debido a las limitaciones técnicas de memoria y tiempo no sería hasta el juego de Super Nes cuando por fin se incluyera. La segunda novedad fue el uso de un nuevo item, una pluma que le otorgaba a Mario una capa amarilla con la que poder volar tras coger carrerilla, muy al estilo del traje mapache de la tercera parte aunque con controles diferentes.



A pesar de sus algo arcaicos gráficos para cuando llegó el juego a Europa, la extensión del título, la cantidad de fases diferentes, y en definitiva el diseño vibrante y colorista de cada uno de los mundos encandiló a prácticamente cualquiera que se pusiera a los mandos de la consola. Los controles y la jugabilidad, exquisita y difícilmente copiada, harían el resto para convertir a Super Mario World en un valor seguro para los rankings de mejores videojuegos de la historia.



1992
SUPER MARIO LAND 2 (GAMEBOY)

Nintendo aprovecharía el tirón que ofrecía Super Mario World para revitalizar su saga en la portátil. Super Mario Land 2 venía con varias novedades bajo el brazo, sobre todo en cuanto a cuestiones técnicas y de desarrollo. Basándose en el constante mapa central y con un aspecto gráfico copiado de su hermano mayor de 16 bits, Mario tendría que hacerse con 6 monedas de oro dispersas a lo largo del mapeado, derrotar a los enemigos finales y recuperar su castillo ocupado por un nuevo enemigo que daría mucho que hablar posteriormente: Wario, su alter-ego. Para la ocasión Mario poseía de nuevo el poder de volar durante cortos trayectos gracias a una zanahoria. A pesar de presentar unos gráficos muy pulidos y la posibilidad de salvar la partida en cualquier momento Super Mario Land 2 no consiguió vender más que el impresionante cartucho de debut en la portátil.



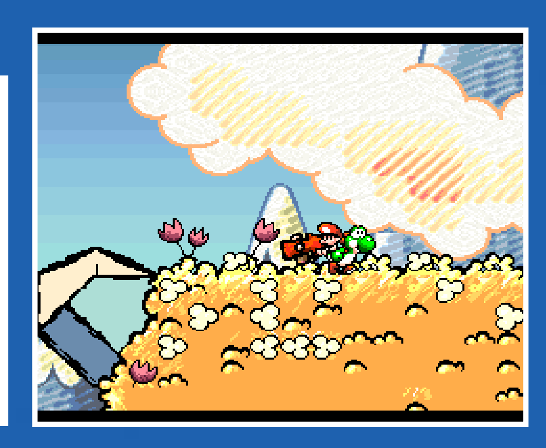
LAS RAREZAS

Aunque actualmente Nintendo tiene mucho más controlado a Mario y todos sus personajes, hace años otras compañías desarrollaron títulos con sus iconos como protagonistas. Debido a los acuerdos que se firmaron con Philips para el diseño del malogrado CD-ROM en Super Nintendo, la multinacional holandesa tenía derecho a programar 2 juegos para CD-i. Por un lado **Hotel Mario**, una especie de puzzle en el que los hermanos Mario debían encontrar a la princesa Peach visitando 7 hoteles repartidos por el Reino Champiñón. Abominable. Por el otro, **Super Mario's Wacky Worlds**, un intento de acercarse a Super Mario World que afortunadamente cancelado.

Además, desarrolladoras como Interplay, Software Toolworks y Brainstorm lanzaron entre 1991 y 1996 una serie de títulos educativos con Mario de protagonista, en los que se intentaba mezclar las plataformas con la enseñanza como **Mario is Missing!** o **Mario Teaches Typing**. Hudson Soft también destacaría (aunque sus juegos se quedarían en Japón), con **Mario Bros. Special**, un remake del Mario Bros. original para arcade lanzado para ordenadores japoneses como el FM-7 o el NEC PC-88, **Punch Ball Mario Bros.** lanzado en 1984 también para sistemas japoneses y que era únicamente una vuelta a la mecánica original del juego de Nintendo, y finalmente **Super Mario Bros. Special**, una excelente conversión del título para NES que Hudson lanzaría en la primavera de 1986 en exclusiva para el NEC PC-88 y los Sharp X1, que incluía variaciones en los niveles y nuevos enemigos.

1995
SMW2: YOSHI'S ISLAND (SNES)

Una auténtica obra de arte. La segunda parte de Super Mario World en Super Nintendo guarda poco parecido con la excelente primera parte. Aparecido en el último tercio de la vida de la consola, Yoshi's Island utilizaría el controvertido chip Super FX-2 para algo más que intentar plasmar polígonos en una máquina que no estaba preparada para ello. Apoyándose en el chip para nuevas formas de interacción con los escenarios, utilizándolo como medio para obtener combates contra enormes jefes finales repletos de efectos gráficos, y aumentando la velocidad del juego, el FX-2 demuestra más aquí que en cualquier otro juego. En esta precuela de todos los Mario el protagonista realmente es Yoshi, que tendrá que llevar a lomos sano y salvo a un llorica bebé Mario hasta el final del juego sorteando miles de obstáculos y enemigos inmerso en unos escenarios preciosistas que parecen dibujados a mano alzada aprovechando las habilidades de lanzar huevos y sus cortos vuelos en el aire. Gracias a ello Nintendo le dio una vuelta a la mecánica habitual de los plataformas concibiendo nuevos puzzles y formas de superar as dificultades a las que se enfrentaba Yoshi.





La parte central del castillo de Peach en Super Mario 64, todo un clásico que revisitamos siempre que podemos, aunque sea para darnos una vuelta por sus habitaciones marcadas con estrellas, y peguemos saltos en los ajardinados exteriores con la única intención de poner a prueba el mando de Nintendo 64. Una maravilla jugable como pocas veces se han visto.

1996
SUPER MARIO 64 (N64)

En el Shoshinkai de noviembre de 1995 Nintendo mostró al mundo por fin su tan cacareada consola de 64 bits. Nintendo 64 llevaba un retraso considerable con respecto a sus directas competidoras en el mercado del momento, PlayStation y Saturn, pero Nintendo confiaba ciegamente en su hardware y en los juegos que la acompañaría en el lanzamiento. Diseñado por Genyo Takeda y el R&D3, el orgulloso Hiroshi Yamauchi no se cansaba de demostrar como el mando de su consola revolucionaría el panorama, y para demostrarlo nada mejor que la última creación de Miyamoto, o lo que es lo mismo, el mejor paso de 2D a 3D que se ha visto jamás en un videojuego. Super Mario 64 aprovechaba el uso preciso del mando analógico, la disposición de los botones del control para el revolucionario sistema de movimiento de la cámara y las nuevas posibilidades tridimensionales que le brindaba el medio para presentar nuevos puzzles, plataformas imposibles y combates contra los jefes finales que involucraba el uso de la profundidad para vencerlos. Lo que hizo especial Mario 64 fue también la sensación de estar viviendo en un parque de atracciones sin fin, en palabras del propio Miyamoto: "Primero quisimos incorporar una gran montaña nevada, finalmente acabamos por plantearnos los niveles como un gran parque de atracciones". No en vano ahí están esos inolvidables toboganes, carreras, escaladas temerarias, lanzamientos tipo hombre bala, y saltos, saltos y más saltos y esa inigualable sensación de vuelo sin barreras gracias al item de la gorra alada. Indescriptible, sin lugar a dudas.

Miyamoto y su equipo también modificaron la mecánica. A pesar de mantener un mapa central que diera acceso a los diferentes niveles (en este caso el castillo de la princesa Peach), el objetivo de Mario era conseguir estrellas cumpliendo distintos objetivos en los respectivos niveles. La obtención de estas estrellas permitía acceder a nuevos niveles hasta llegar al enfrentamiento final contra Bowser en una de esas batallas épicas a las que nos tiene acostumbrados el rey de los Koopas. El éxito del juego no se hizo esperar aprovechando que fue un título de lanzamiento, consiguiendo llegar a más de 11 millones de unidades vendidas en todo el mundo y siendo valorado siempre como uno de los mejores juegos de la historia.

2002
SUPER MARIO SUNSHINE (GAMECUBE)

Los seguidores de Mario tendrían que esperar 6 años para que el fontanero volviera en una de sus aventuras plataformeras. Siguiendo las directrices marcadas por Mario 64, Sunshine no supuso ninguna revolución y ha sido criticado en determinados sectores por su continuismo, algunos problemas menores en el manejo de la cámara y la extraña ambientación de la isla Delfino con esos horrendos habitantes. Sin embargo, no dejaría de ser justo decir que técnicamente raya a muy buen nivel, los escenarios son preciosos y la simulación del agua invita a darse un chapuzón. Además, los controles de Mario siguen siendo una maravilla, vuelven las fases clásicas de Super Mario Bros. en forma de retos tridimensionales realmente difíciles, y la aparición del aparato de agua le otorga a la saga nuevos horizontes jugables que no se habían tentado hasta entonces. Es en Sunshine además donde aparece por primera vez Bowser Jr, el octavo hijo de Bowser, para ponernos las cosas más difíciles todavía, y un enemigo recurrente para posteriores entregas.

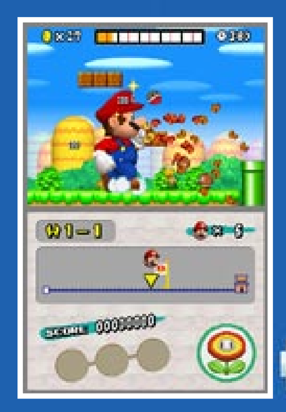


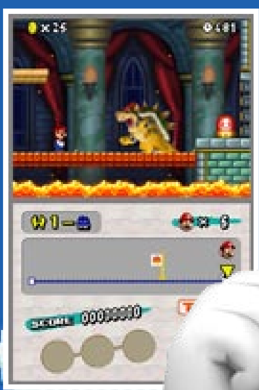




2006
NEW SUPER MARIO BROS. (DS)

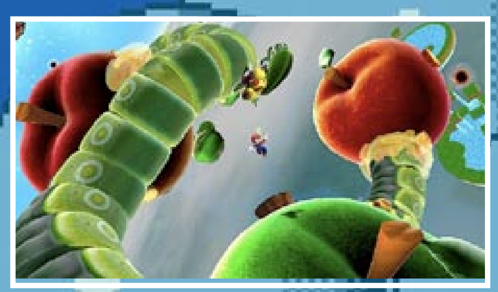
La última vez que Mario protagonizó un juego de plataformas en 2d fue en Super Mario Land 2 en 1992, y no sería hasta 2006 cuando volvería a hacerlo (junto a un elenco de los personajes más famosos de la saga) en una vuelta a sus orígenes en toda regla aprovechando las posibilidades que otorgaba la portátil táctil de Nintendo. Anunciado en el E3 de 2004, New Super Mario Bros. sigue las premisas de las plataformas más puras iniciadas por el original de NES, con un aspecto definitivamente bidimensional pero valiéndose de las características 3D de Nintendo DS (en lo que se ha venido denominando ridículamente juegos en 2'5D) pero incluye algunas novedades jugables que lo hacen más interesantes y diferente a lo visto hasta el momento, como la inercia o la gravedad que influyen directamente en los controles. Además, se incorporan dos ítems fundamentales y muy divertidos: la concha azul (que ya veíamos en Mario Kart por ejemplo), y el Super Champiñón, con el que convertíamos a Mario en un verdadero KingKong capaz de arrasar con todo lo que se le pusiera por delante, escenarios y plataformas incluidos. La historia vuelve a repetirse, y es que Peach es secuestrada otra vez por el malvado ejercito de los koopa. Bowser Bowser Jr. (Super Mario Sunshine) serían los enemigos finales a batir.





New Super Mario Bros. supuso un soplo de aire fresco para la consola y la revitalización de las plataformas más características de la saga, algo olvidadas debido a las entregas tridimensionales.





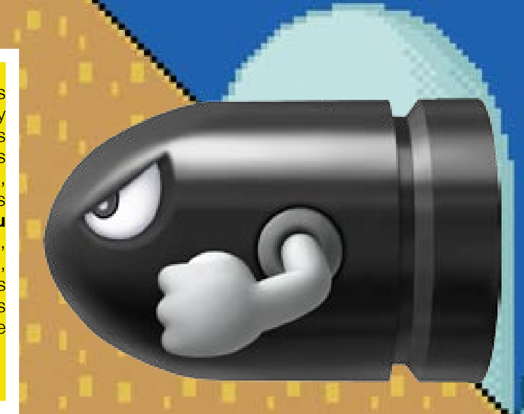
2007
SUPER MARIO GALAXY (WII)

Y llegó por fin el título de Mario definitivo. Con unos primeros lanzamientos para Wii algo irregulares y Nintendo buscando aún donde posicionar exactamente su nueva consola, las primeras imágenes y vídeos de Mario Galaxy presentadas en el E3 de 2006 dejaban muy claro que al menos la filosofía de Mario 64 y Sunshine tendría continuidad en un nuevo mundo tridimensional, pero aprovechando las mejores técnicas de Wii con respecto a las consolas anteriores e incorporando nuevas mecánicas como viene siendo habitual en Nintendo. Galaxy se convirtió en una especie de paladín, de un cruzado (junto a Metroid Prime 3) de que Wii no era sólo una máquina destinada a albergar juegos casuales o con bajos niveles de producción como muchos se empeñaban en concebir continuamente.

Técnicamente a años luz de lo que otras desarrolladoras e incluso la propia Nintendo habían mostrado en Wii, Mario luce aquí maravillosamente bien, con unos efectos especiales y de iluminación semejantes a los que pueden encontrarse en las consolas de mayor calado del momento (Xbox 360 y PlayStation 3), pero lo más importante sigue estando ahí. Miyamoto y EAD no pierden su genialidad demostrando una vez más al mundo como pueden integrarse nuevas formas de jugar, de enfrentarse a un planteamiento alterando simplemente el escenario. Modificar las reglas de juego, incorporar la gravedad como elemento primordial y desarrollar los puzzles y las plataformas móviles pensando en estos detalles es lo que hace a Galaxy tan atractivo y divertido de jugar. Si bien la historia vuelve a ser un absurdo secuestro de la princesa, todo se olvida cuando empezamos a manejar a Mario acompañados por la espectacular banda sonora orquestal compuesta por la ocasión mientras discurrimos por pequeños peñascos galácticos a lo "El Principito", o nos enfrentamos a naves gigantescas de la malvada flota del indeseable de Bowser y compañía.

LOS ENEMIGOS DE MARIO

Auténticos iconos que en ocasiones superan incluso en protagonismo al propio Mario, los enemigos que han desfilado a través de la saga del fontanero son variopintos, divertidos y probablemente con una historia que contar. Ahí tenemos a los típicos **Goomba**, inspirados en la seta llamada shiitake, o los maravillosos **Koopa Tropa**, que aunque recuerdan a tortugas con caparazones de diferentes colores, realmente la inspiración proviene de los Kappa, un monstruo de la mitología japonesa que se utiliza para advertir a los niños de las aguas peligrosas. No menos curioso es como Miyamoto se identifica plenamente con los **Lakitu** (que no son más que Koopa con gafas), debido a su "naturaleza libre, flotando en el aire, moviéndose hacia cualquier lugar". Y no podíamos dejar sin mencionar a la **Packun Flower**, la planta piraña que asoma siempre amenazadora desde las tuberías dispuesta a convertirnos en un buen bocado. La "versión" dispara bolas de fuego era aún más mortífera. Hay muchos enemigos más pululando por el Reino Champiñón y esto no se terminaría nunca, así que échale valor y acaba con todos. ¡Qué te diviertas!

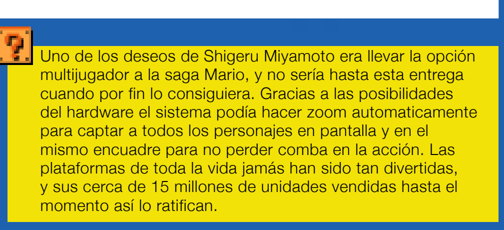




2009
NEW SUPER MARIO BROS. WII

Tras el éxito cosechado con el juego para DS, Nintendo no querría dejar fuera a los usuarios de la consola doméstica y aprovechar el tirón del momento, llenando de paso el hueco temporal hasta la salida de Super Mario Galaxy 2 en 2010, y así es como a finales de 2009 se lanzaría en Europa New Super Mario Bros. Wii. Tomando como base el título para la portátil y añadiendo algunas características nuevas como el modo cooperativo para hasta 4 jugadores, los nuevos ítems, trajes como el de pingüino para mejorar nuestro nado, o la vuelta del mismísimo Yoshi, la desarrolladora japonesa volvería a ponerse en cabeza del género dando una lección de cómo traer los conceptos más básicos a nuestro tiempo. Sin duda un conjunto general que sería todo un acierto debido a su divertido planteamiento clásico, el aprovechamiento genial de las características del wiimote de la consola para efectuar determinados movimientos de los personajes y por supuesto la opción multijugador, el sueño de Miyamoto (y nuestro) hecho realidad por fin.





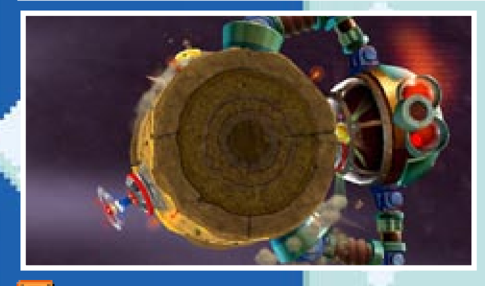
Uno de los deseos de Shigeru Miyamoto era llevar la opción multijugador a la saga Mario, y no sería hasta esta entrega cuando por fin lo consiguiera. Gracias a las posibilidades del hardware el sistema podía hacer zoom automaticamente para captar a todos los personajes en pantalla y en el mismo encuadre para no perder comba en la acción. Las plataformas de toda la vida jamás han sido tan divertidas, y sus cerca de 15 millones de unidades vendidas hasta el momento así lo ratifican.

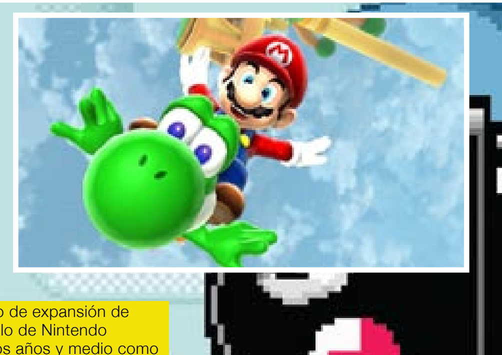


2010
SUPER MARIO GALAXY 2 (WII)

El último por el momento, y una maniobra poco habitual de Nintendo al lanzar una segunda parte de un plataformas de Mario para la misma consola y en tan poco tiempo (2007-2010), pero lo cierto es que nuestro fontanero ha llegado hasta aquí en plena forma y con más fuerza que nunca, demostrando una vez más como sus lanzamientos siguen siendo un referente para la industria y los jugones del mundo entero. En un principio reprochado por su carácter continuista, Nintendo acalló estas críticas explicando que Super Mario Galaxy 2 es todo aquello que la primera parte no pudo ser por falta de tiempo. Aprovechando el motor gráfico y de físicas, el aspecto gráfico (mejorado para la ocasión un punto por cierto), y añadiendo algunas novedades, Galaxy 2 es una posibilidad de oro de llegar nuevamente al éxtasis plataformero desenfrenado y casi perfecto. Además la ocasión lo merece, y es que vuelve Yoshi en todo su esplendor, jugando un papel importantísimo para el devenir de la aventura gracias a sus habilidades que le otorgan su voraz lengua o los ítems que pueden recogerse en los diferentes niveles como aceleraciones, inflar globos o descubrir pasadizos invisibles que de otra forma no descubriríamos jamás. Encontrar a Yoshi en alguna de estas galaxias y montarlo posteriormente para utilizar sus habilidades es motivo de jolgorio y además provocará probablemente que se nos caiga más de una lagrimita de nostalgia. Los controles siguen siendo tan refinados como siempre, y ponerse a los mandos de Mario sigue siendo una gozada pocas veces vista. Aquí no son necesarios farragosos tutoriales para aprender a jugar, o continuas indicaciones de lo que tenemos que hacer debido a la nula accesibilidad de gran parte de las mega-producciones actuales. Esto es directo y conciso, es prácticamente innato.

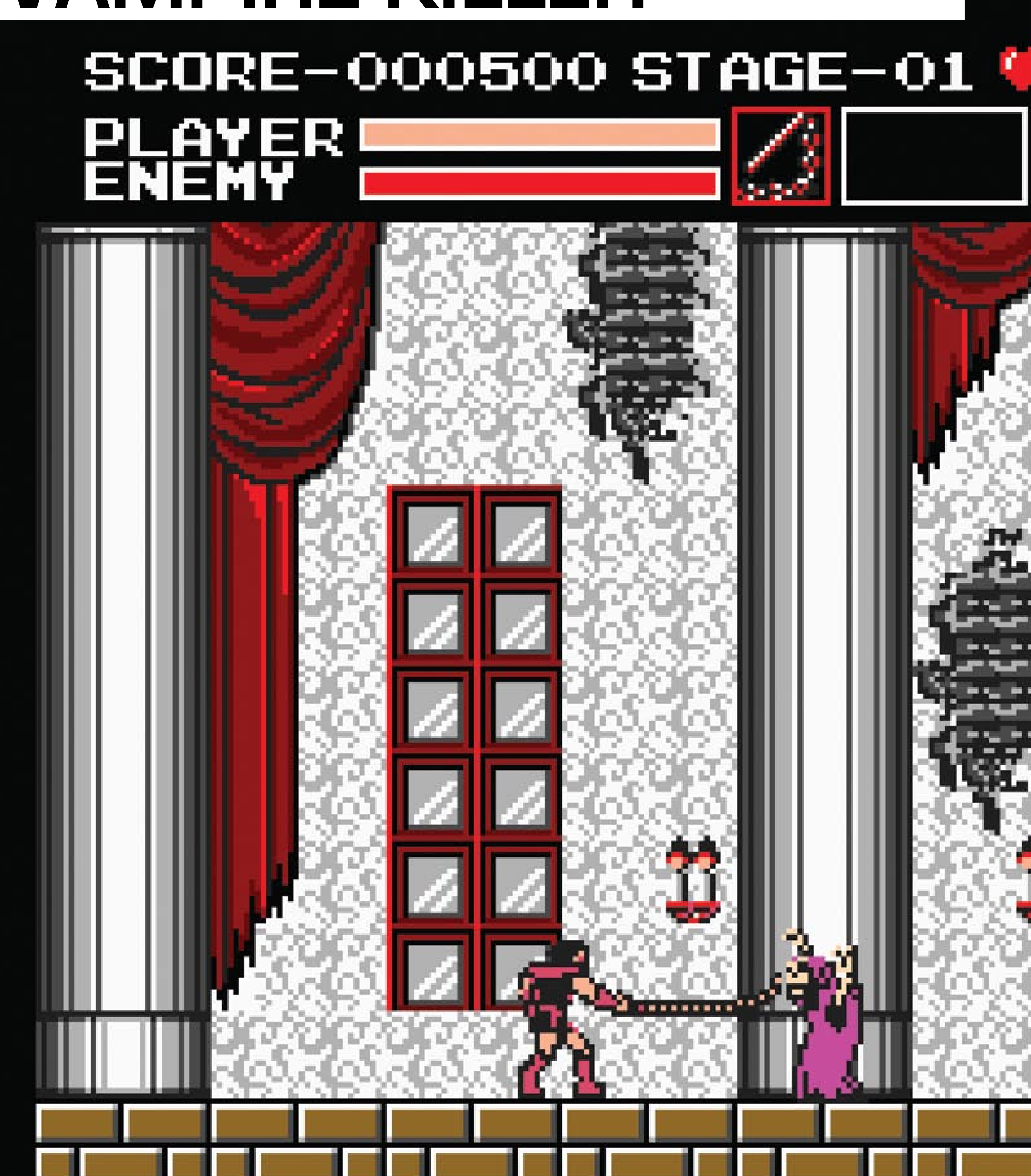
Como punto negativo tenemos que mirar nuevamente a la historia y al desarrollo de la misma. Es cierto que estamos ante un plataformas con ciertos toques aventureros y que tampoco se exige un tratamiento narrativo exquisito, pero quizás vaya siendo hora de eliminar el secuestro de la sempiterna princesa por algún otro motivo de peligro. En fin, imaginamos también que esto forma parte del atractivo y el encanto de una saga que esperamos que se muestre siempre igual de bien, y que Nintendo siga sorprendiéndonos, o bien con nuevas propuestas como resultó ser Galaxy, o bien con vueltas al pasado tan bien llevadas como esos New Super Mario Bros.





En un principio concebido como algo semejante a un disco de expansión de Super Mario Galaxy, las inquietudes del equipo de desarrollo de Nintendo hicieron que el plazo de programación se ampliara a los dos años y medio como un título totalmente nuevo.

VAMPIRE KILLER







¡A latigazos con los monstruos!: El arma reglamentaria de todo Castlevania, el látigo, nos servía en los primeros compases para acabar con los enemigos "menores", pero más adelante sería imprescindible echar mano de toda nuestra habilidad, las armas secundarias e ítems especiales que encontráramos en las habitaciones del castillo.



SISTEMA: MSX 2 (Cartucho)
AÑO: 1986
GÉNERO: Acción-Plataformas
PROGRAMACIÓN: Konami
PUNTUACIÓN: *****

Primero fue Castlevania para NES, luego Vampire Killer para MSX. Esta frase lo puede resumir todo: el increíble cartucho de NES/Famicom vitaminado y mejorado para uno de los ordenadores estrellas del momento, un sin vivir para cualquier estudiante de la E.G.B.

No recuerdo la cantidad de tardes que pasé en casa de uno de mis mejores amigos a los mandos de su MSX mientras merendábamos y tratábamos de llegar al maldito Drácula. Mi Spectrum palidecía ante los juegos que me mostraba en su flamante MSX Philips, y cargar el cartucho de Vampire Killer en la ranura frontal, por encima del teclado, convertía la pantalla en una auténtica orgía de latigazos, vampiros chupasangres y criaturas de ultratumba que yo tan sólo podía soñar. Encontrar a la vieja vendedora destruyendo los muros del castillo de Drácula, o recorrer los laberínticos pasillos, subiendo y bajando esas agrietadas escaleras, destruir a los enemigos finales utilizando el reloj que para el tiempo como arma secundaria, o acertarle de lleno con el hacha a esos esqueletos que no paran de revivir, son experiencias que más o menos se han podido rememorar en entregas posteriores a Vampire Killer (con Castlevania Rebirth sin ir más lejos por ejemplo), pero ninguna guarda tanta nostalgia y buen hacer como el primero.

Puede que lo bueno de Vampire Killer fuera la novedosa necesidad de utilizar ítems, o la manera de hacerlo, la de encontrar las llaves para poder avanzar en la aventura abriendo puertas, o la aparición de esos fabulosos cofres donde encontrar las botas que te otorgaban velocidad supersónica y el escudo que lo paraba todo durante un periodo de tiempo convirtiéndonos en un Simon Belmont totalmente invencible. Gloria bendita (¡como el agua!), pero más bien creo que era comprobar una vez más como Konami, la de toda la vida, la que hacía los mejores juegos del momento, la de Metal Gear, Gradius o Contra, conseguía engancharnos y meternos en el papel de un cazavampiros de látigo en mano en una aventura jugable al cien por cien y muy, muy divertida.
Puede que algún día esa Konami quiera volver por sus fueros olvidándose de experimentos extraños o títulos mediocres de segunda fila. Desde luego aquí la estaremos esperando con los brazos bien abiertos, aunque de mientras seguiremos enganchados buscando al señor de la noche en su oscuro castillo.



Fútbol hasta en la sopa

Dino DIni al ataque: La "figura" a seguir en ese tiempo y creador del legendario **Kick Off**, o lo que es lo mismo, la revolución en juegos futbolísticos, trajo, con algo de retraso (pretendían que no se filtraran sus novedades para evitar ser copiados), la segunda parte de su aclamado título a los sistemas del momento y obteniendo con ello puntuaciones sobresalientes en prácticamente todos los análisis realizados por los medios.



Todos los años en que se celebran mundiales de fútbol las desarrolladoras parecían volverse locas inundando literalmente el mercado con simuladores deportivos de mejor o peor calidad, con o sin licencia, segundas partes camufladas de juego original, toda una amalgama que tuvo su punto álgido con la celebración del Mundial en Italia en 1990.

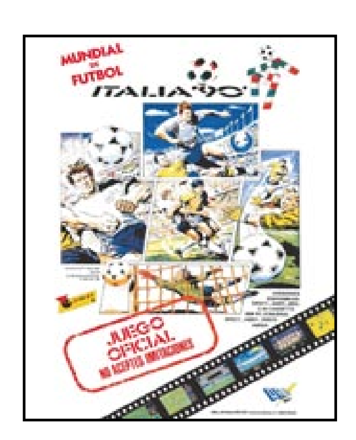
Y es que parece que algo ha cambiado con los tiempos, sólo hay que mirar los anuncios de videojuegos de fútbol anunciados durante los meses de verano de 1990 y comparar a lo que existe actualmente en el entorno de videojuegos para encontrar rápidamente las diferencias más que palpables. No es sólo la cantidad de estos títulos sino también la variedad de plataformas sobre las que fueron lanzados (prácticamente cada uno de ellos en todas las máquinas de la época), y los aspectos diferenciadores de cada uno de los juegos y sus editoras que los convertian realmente en títulos únicos haciendo más complicada la elección para el comprador.
Los ejemplos que te ponemos en estas páginas son anuncios que aparecieron en España durante el mes de junio en las revistas especializadas del sector, pero si gubiéramos echado un vistazo al "exterior", Inglaterra por ejemplo, nos hubiéramos topado con una localización de titulos que hoy en día no puede ser soñada con la globalización de lanzamientos y el poder que tiene la saga FIFA sobre cualquier aspirante que se atreva a hacerle frente.

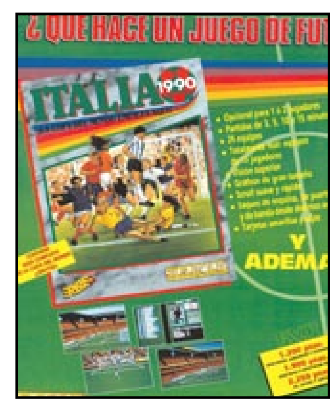
Invasión británica: El país donde nació el fútbol no iba a ser menos y un buen ejemplo es la página de publicidad que tienes a tu derecha, con hasta cuatro títulos distribuidos por System 4. Aunque alguno como el mediocre **Kenny Dalglish** ya era antiguo (fue lanzado en 1989), y otros sólo entraban por los ojos gracias a su aspecto técnico dejando de lado la jugabilidad, como sería el caso de **Machester United** de Krisalis. Sin embargo de entre todos ellos, y aún sin ser realmente una novedad, **Player Manager** sobresalía sin ninguna duda. Obra del mencionado Dino Dini, basaba su motor de juego en Kick Off pero añadía también posibilidades de "manager" y tácticas en una combinación que no había sido explorada anteriormente en los videojuegos. El resultado un título excelente y muy divertido, que incluso permitía exportar los jugadores creados al inminente Kick Off 2.





Arriba: Proein también intentaba aprovechar el tirón lanzando un pack con tres juegos. Olvidables **Track Suit Manager** y **Gary Lineker's,** y un último que merecía realmente la pena. Sí, el eterno Kick Off.





¡Juegos oficiales!: Poseer la licencia oficial no es sinónimo de excelencia, aunque es justo reconocer que el **Italia 90** conversionado del original para Megadrive de Sega y Elite, se dejaba jugar y era divertido... a ratos. Lo mejor, las viñetas del anuncio de arriba, la terrible mascota del Mundial y el logo de Dro Soft en la parte inferior.

Opera también se atreve. El único juego de fútbol de la desarrolladora española apareció en octubre, con el mundial ya bien acabado y perdiendo a todas luces el tren del dinero. Además, de todas las versiones prometidas sólo llegaron a las tiendas las de Spectrum, Amstrad, MSX y PC. Con todo **Mundial de Fútbol** toma prestadas algunas características de Kick Off y resulta ser un título que se deja jugar bastante bien, divertido y agradable técnicamente. La portada, del genial Azpiri, toda una muestra de elasticidad y ojo fotográfico, aunque choque su particular estilo con el diseño que normalmente se perfilaba en los juegos deportivos.

Howard Lincoln

De como un abogado llegó a presidente de Nintendo USA



Acuerdo con Rare: Una imagen para el recuerdo, se iniciaba la relación con Rare (Chris Stamper segundo a la izquierda, Howard Lincoln segundo a la derecha).

15 abril 1950. Howard Lincoln nace en Oregon, NY. **1965.** Se licencia en derecho en la universidad de Berkeley. **1981.** Comienza a trabajar para Nintendo como consejero en asuntos legales. **1994**. Es nombrado presidente de Nintendo América. **1999.** Hiroshi Yamahuchi le nombra presidente de su equipo de beisbol, los Seattle Mariners.





El beisbol centra su atención: En la actualidad Lincoln ejerce de presidente del equipo de los Seattle Mariners.

Uno de los personajes con más peso e influencias en la historia de Nintendo y en la de los videojuegos por extensión. Howard Lincoln, abogado de profesión, comenzó a colaborar con Nintendo a principios de los 80 por "pura casualidad" en los asuntos legales de la compañía que acaba de desembarcar en Norteamerica. De ahí a ser nombrado presidente sólo mediaba un trecho...

Howard Lincoln nació el 14 de febrero de 1940 en Oakland, en el estado de California. De pequeño participó activamente en los Boy Scout y se graduó en derecho en la universidad de Berkeley en 1965. Comenzó a realizar prácticas y trabajar como abogado para empresas privadas en Seattle, y no sería hasta algo más tarde cuando entraría en contacto con el mundo de los videojuegos.

Corría el año 1981 y la situación de Nintendo en USA no podía ser más descorazonadora. Tras el fracaso de Radar Scope, Ron Judy, Al Stone y Minoru Arakawa, los cimientos de la pequeña Nintendo de principios de la década, presentían como la pequeña aventura que habían iniciado se acababa irremediablemente. Pero desde Japón, Hiroshi Yamahuchi decidió jugarse el todo por el todo con la distribución de la última creación de Shigeru Miyamoto y Gumpei Yokoi: Donkey Kong debería salvar la situación a juicio del magnate japonés. Ron Judy decide entonces ponerse en contacto con su abogado, el mismísimo Howard Lincoln, para que colaborase con ellos registrando marcas y patentes, y ayudándoles en la redacción de los contratos de cesión de derechos con Coleco en las negociaciones que mantenían. La jugada salió bien y Donkey Kong se convirtió en un éxito apabullante sacando del vértigo de la bancarrota a Judy y Stone e iniciando la fulgurante carrera de Nintendo en el país de las oportunidades.

La buena mano de Lincoln sería además decisiva en el caso Universal, cuando la "Major" quiso enviar a juicio a Nintendo en 1982 por supuesto uso indebido del nombre "Kong" (por King-Kong) en su videojuego. Tras reuniones secretas entre los diferentes involucrados (Coleco incluida), y 7 duros días de litigio, Howard y el abogado contratado para la ocasión, John Kirby, ganaron el juicio, y un asombrado Arakawa debido al ahínco demostrado en el caso, le ofrecería a su amigo Licoln el puesto de vicepresidente de Nintendo America. Una de las primeras acciones que emprendería Lincoln fue la de imponer un mensaje de calidad en los juegos lanzados en sus máquinas, marcando de este modo las diferencias con respecto a Atari, cuyos videojuegos según el propio Howard eran demasiado parecidos entre sí y parcos en su producción. El germen del famoso sello de calidad de Nintendo, y las duras condiciones de licencias para producir en sus máquinas nacía en este momento. A principios de los 90, Howard Lincoln también jugaría un papel muy importante en la industria por su defensa a ultranza tras las acusaciones que recibían los videojuegos por la violencia y el descontrol que existía en su venta y distribución. Algo más tarde, en 1994, sería nombrado presidente de la compañía, situándose al mismo nivel que el propio Arakawa y convirtiéndose en la cara más visible de la Nintendo occidental. En 1999 Yamahuchi le nombró además presidente del equipo de béisbol comprado por él mismo en 1992, los Seattle Mariners, puesto que ejerce hasta la actualidad y ya desligado a las labores de dirección en Nintendo America.

Conocido además por sus éxitos en los negocios, Lincoln se ha caracterizado demás por ser un filántropo colaborando con diversas instituciones y campañas sin ánimo de lucro. Su género favorito en los videojuegos son los puzzles, y de entre ellos siempre ha destacado Tetris.

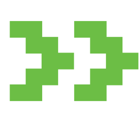


>> RETROMANIAC TE NECESITA
¡BUSCAMOS COLABORADORES!
Si quieres participar con nosotros escribiendo, aportando sugerencias, o simplemente diciéndonos que es lo que te gusta (o no) de la revista, escríbenos a: retromaniac.magazine@gmail.com
¡Te esperamos!

Psygnosis

Recorre con nosotros la historia reciente de la compañía inglesa



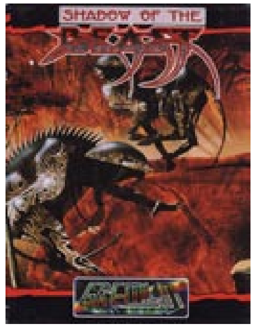


Psygnosis. Curioso y extraño nombre para una empresa de videojuegos, pero con una carga emocional difícilmente olvidable para muchos jugones retro de todo el mundo.



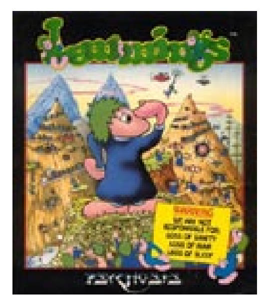
MEJORES TITULOS:

1989



Shadow of the Beast

1991



Lemmings

1996



Wipeout

Aunque este nombre pueda considerarse caduco -o que prácticamente no exista- debido a que el grueso de la empresa misma forma parte del staff de estudios internos de Sony con la triste denominación de Sony Studio Liverpool, sí es cierto que merecen un reconocimiento por su extraordinario legado al mundo del videojuego, sobre todo en Europa. Y es que pocas empresas en el viejo continente pueden alardear de poseer en su catálogo joyas de incalculable valor jueguil como el celebérrimo Lemmings, el puntero en su día Shadow Of The Beast, o el frenético y divertido Wipeout.

Pero centrémonos en los orígenes, en 1984 más concretamente. En ese mismo año, Ian Hetherington y Jonathan Ellis deciden crear la empresa del Búho tras la disolución de Imagine Software, empresa a la previamente que pertenecían. Sus primeros proyectos no tardaron en materializarse, como Brataccass, su primer juego. Editado en 1985 para plataformas de la época como Amiga o Atari ST, este juego de aventura con toques de rol sentó las bases que iban a caracterizar los desarrollos posteriores de la empresa: juegos con notable apartado técnico y extrema dificultad, amén de un cuidado exquisito en el diseño de las portadas. Posteriormente llegarían otros títulos como Deep

Space o Barbarian, pero no fue hasta 1989 cuando vió la luz uno de sus títulos bandera: Shadow Of The Beast. Desarrollado por Reflections, el juego destacó rápidamente por su impecable factura técnica, muy avanzada para la época, lo que le hizo merecedor de multitud de premios en el sector. Además, lejos de limitarse a una única plataforma, Psygnosis decidió editarlo también para Commodore 64, Amstrad CPC y consolas como Turbografx CD, Mega Drive, Master System o Lynx. Centrándonos en la 16 bits de Sega, el juego se convirtió rápidamente en uno de los más punteros técnicamente durante sus primeros años de vida, y con aquellos destacados 12 planos de scroll como virtud y reclamo publicitario inédito hasta el momento en una consola. Aprovechándose del descomunal éxito del primero, estaba cantado que tarde o temprano aparecerían las irremediables secuelas. Tituladas simplemente como Shadow Of The Beast II y III, ambas conservaban el nivel técnico del título inicial, pero adolecían del impacto y de la originalidad del primero.

Esos pequeños personajillos...

No contentos con haberse ganado el aplauso de la crítica y de los aficionados con el juego de la bestia, Psygnosis se sacó de la manga un nuevo título que a la postre se convertiría en otro éxito arrollador en la década de los 90: Lemmings. Siguiendo una propuesta simple pero efectiva y una jugabilidad a prueba de bomba, se convirtió en el juego más vendido de la compañía. Su popularidad subió como la espuma, y hoy por hoy es díficil encontrar algún jugón amante de los juegos retro que no haya sido tentado o atraído por este juego. Y es que la resolución de algunos niveles llegaba a convertirse en un asunto personal debido a la extrema dificultad de la que hacían gala el juego de Psygnosis.

Al igual que el juego de la bestia, Lemmings fue versionado para Amiga, PC y compatibles, además de todas las consolas existentes, portátiles incluidas. Éstas últimas presentaban algunas dificultades técnicas debido a las limitaciones del tamaño de las pantallas y su resolución que mermaban la jugabilidad, pero ello no impidió que los usuarios pudiesen disfrutar con ellas.

Lógicamente, el juego recibió la pertinente secuela. Incluso vieron la luz varios títulos basados en Lemmings, con resultados dispares y alejados del espíritu del original.

Tras Shadow Of The Beast y Lemmings, Psygnosis apostó por la diversificación de sus obras y apostó por el desarrollo y edición de títulos de pequeñas empresas bajo su sello y que ahora gozan de notable reconocimiento. Sirvan como ejemplo los nombres de Traveler´s Tales, Bizarre Creations, Creative Assembly o la ya citada Reflections.

Sony entra en escena

A finales de los 90, una inteligente y sorpresiva maniobra de Sony terminó por convertir a la empresa en uno de sus estudios internos como apoyo para su estreno en el mundo del videojuego. Así pues, Playstation aparecía en el mercado con un catálogo muy prometedor por parte de Psygnosis, destacando entre ellos el sobresaliente Wipeout y el gamberro Destruction Derby, ambos estandartes del género de la velocidad en la consola. El primero apostaba por carreras en escenarios futuristas a velocidad de vértigo. Con un diseño muy original y sirviéndose de la capacidad de procesado poligonal de la PSX, pronto se convirtió en un superventas y en un imprescindible para los jugones de la nueva consola gris. Por supuesto, tuvo una muy meritoria continuación titulada Wipeout 2097, que heredaba y potenciaba las virtudes del primero. Ni que decir tiene también que la franquicia vería la luz en las sucesivas consolas de Sony, llegando incluso a presentarse una revisión en HD para la actual PS3. No obstante, Saturn, Nintendo 64 y PC también recibirían su respectiva conversión a la par que PSX.

Destruction Derby intentaba ajustarse más de la realidad, combinando carreras más realistas con competiciones de destrucción de vehículos -de ahí el nombre del título-.

Psygnosis continuaría editando juegos bajo su nombre como Colony Wars, G-Police o el juego oficial de la Fórmula 1 hasta que en 1999 llegó la abosrción total por parte de Sony, una neva estructuración que dividia los recursos en diferentes “divisiones”, y la desaparición del búho como imagen de la empresa.



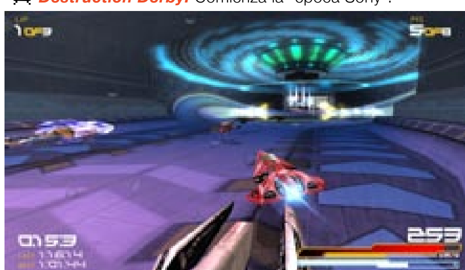
Shadow of the Beast: La mezcla de aventuras y acción junto a un apartado técnico deslumbrante lo encumbraron.



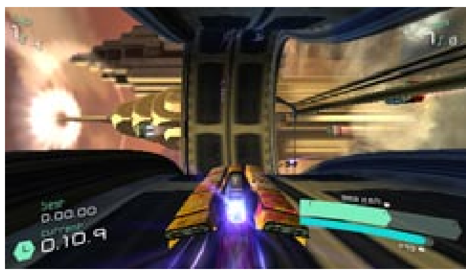
Lemmings: Versionado para cientos de máquinas, los hombrecillos verdes fueron una auténtica revolución.



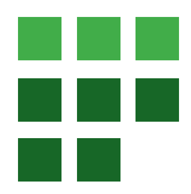
Destruction Derby: Comienza la “época Sony”.



Wipeout Pure: La primera versión para PSP sorprende por su calidad técnica.



Wipeout Pulse: La culminación en PSP y PS2 de una saga mítica.



Hydorah

Ha tenido que ser un videojuego del circuito independiente quien nos abriera los ojos, y nada menos que gracias a un equipo formado por españoles. Si quieres un matamarcianos horizontal de la vieja escuela, aquí lo tienes, y gratis.



sistema: PC
origen: España
desarrolla: Locomalito
género: Shooter
jugadores: 1
web: http://www.locomalito.com

Cuando leemos directamente de la web del creador que pensemos en Hydorah "como en el hijo bastardo de los clásicos: tiene los genes pero no se trata de un clon de uno ni de otro", ya sabemos que algo bueno, no, muy bueno, nos espera al cargar el ejecutable que hace un minuto nos hemos descargado gratuitamente.

No es que el matamarcianos de Locomalito vaya a ser una copia descarada, gráfica y jugablemente, de los títulos más clásicos de la historia, es que perfectamente podría haber sido lanzado durante los 90 y codearse con los mejores de la época, aportando incluso algunas características que ya hubieran querido algunos cartuchos del momento.

La historia que nos acompaña en nuestro viaje galáctico es belicosamente manida. Un ataque por sorpresa de los Meriptians deja sin efectivos a la fuerzas terráqueas y el Alto Mando opta por cambiar de estrategia y acabar así con el enemigo. Es hora de utilizar los pequeños cazas de combate, asaltar individualmente las bases, poco a poco, nivel tras nivel, y terminar con el malvado imperio del dios oscuro Hydorah de una vez por todas. Para ello contaremos con tres vidas iniciales y un armamento básico que no hace más que cosquillas a las hordas y hordas de naves enemigas con las que nos encontraremos en nuestro devenir. Diseñado como toma de contacto, el primer nivel nos supondrá un breve calentamiento gracias al que nos haremos con los suaves controles y la mecánica de Hydorah. A partir de la segunda fase todo se complica exponencialmente y dependeremos de nuestros reflejos y capacidad de memorización de las oleadas enemigas y obstáculos del escenario. ¿Y si no lo hacemos? Entonces nos convertiremos en jugosa carnaza espacial y caeremos una y otra vez en los mismos puntos del nivel. Termina con un jefe final de fase y podrás escoger nuevo armamento demás de seleccionar la ruta que quieres seguir para llegar hasta el final, y no todas las fases son igual de sencillas, por supuesto. ¡El reto está servido!

Carácter retro

El juego mezcla hábilmente los sistemas de armamento, power-ups y checkpoints de un buen puñado de títulos más o menos conocidos entre los jugones (Gradius, R-Type, Enforcer…), pero también aporta su propia idiosincrasia personal otorgándole un alma propia que lo identifica sobre el resto y lo convierte en un programa único. Ponte a los mandos de Hydorah y reconocerás casi al momento el desarrollo de los niveles, pero al mismo tiempo sentirás que te encuentras ante un juego nuevo. Parece que lo has vivido pero afortunadamente no ha sido así. Estamos ante un título que nos retrotrae a tiempos anteriores, conjugando lo mejor posible gráficos de la época, dificultad muy medida (aunque para algunos puede ser desesperante), gran cantidad de secretos y niveles por descubrir (16 en total), y una banda sonora espectacular que acompaña espectacularmente a la acción. ¿Alguien da más?

Y si esto para ti no fuera bastante, habría que añadir los estupendos diseños gráficos de los escenarios y los sprites. Desde nuestra heroica nave, hasta el enemigo más insignificante todo rezuma calidad y ambiente a 16 bits que nos embelesa hasta la médula deseando que la orgia de disparos no termine nunca. Las voces digitalizadas en inglés, con un deje hispano muy agradable en el fondo y las composiciones musicales a partir de sintetizador, pujan fuerte para ampliar hasta el infinito esa sensación de encontrarnos ante los mandos de una Super Nintendo o MegaDrive cualquiera en 1992, pero es que además todo el material extra con el que nos encontramos nos llega a abrumar: posters, carátulas para DVD, un "Making of" o el espectacular manual de instrucciones en blanco y negro en formatos PDF. Unas cuantas exquisiteces que para bien querrían otros títulos. Genial.

Hay poco que criticar negativamente en el juego de Locomalito. ¿La tan traída dificultad? Vale, es cierto que Hydorah no es sencillo, que nos hará sudar las manos y algo más cada vez que nos pongamos al teclado, pero como bien se nos repite en las pantallas de "Game Over", el secreto está en la perseverancia y en repetir los niveles una y otra vez, en intentarlo en otro momento, memorizar los patrones de ataque y configuración de los decorados, y en disfrutar de las partidas rápidas y directas que nos ofrece. No debería haber matamarcianos sencillo, y aquí afortunadamente no lo encontrarás, pero si que deberían existir juegos que presenten mayores retos y diversión, y esto sí, sí que lo encontrarás en Hydorah.

Nos ha alegrado mucho encontrar a estas alturas un programa tan bien cuidado y que respeta de esta manera los valores de la jugabilidad y diseño de los años 80-90. Muy recomendable.

El "arte" de Hydorah. Así de bien le ha quedado la ilustración que Marek Barej ha creado a modo de poster para el juego. Nos encanta el detalle del piloto vislumbrando su agónico final, y es que nosotros somos así.



Decorados "laberínticos". Te encantará perderte en las cientos de bifurcaciones que presentan muchos de los decorados. Aprovecha bien los obstáculos en tu favor evitando los disparos enemigos.



El manual "usado" incluído en la descarga. El mimo con el que ha sido tratado todo lo que acompaña Hydorah llega al sumum con el pedazo de manual en PDF, típico de los 16 bits, en blanco y negro, con efectos gráficos para simular el manoseo habitual de sus páginas e incluso la inclusión de dos idiomas (inglés y español) al modo de los libretos de la época.



La carátula para el DVD Y si queires tener grabado en un DVD el juego, Locomalito incluye otro PDF con la carátula de un DVD lista para ser imprimida. A todo color, con el arte de Marek Barej en todo su esplendor, y una disposición en la parte posterior que nos recuerda gratamente a esas cajas de plástico que SEGA impuso en Megadrive. Nostálgicos, preparad vuestras impresoras...

Entrevistamos a Locomalito, programador y diseñador de Hydorah. Charlamos con él sobre la creación del videojuego durante los tres duros años que llevó el desarrollo, y que desde luego valieron la pena para encontrarnos con un pedazo de recuerdo de los shooters en 2D de la vieja escuela. Como el propio Locomalito bien dice en su página web: " Pongo todos mis esfuerzo y el de aquellos que me ayudan, en crear juegos independientes repletos de valores retro, que son divertidos y presentan un reto para los jugadores, incluso para sólo un momento".

Háblanos un poco de ti. ¿De dónde proviene el nombre "Locomalito"? ¿A qué te dedicas realmente?

LM: Algo parecido a Locomalito fue lo que me llamó un chico mayor hace muchos años, cuando me vio llegar a la última fase del R-Type de Arcade (estaba como loco desde luego). Entonces me resultó un nombre simpático y lo guardé por si me era útil en el futuro :-)

Y desde luego te ha servido. Pero nos sigue picando la curiosidad, ¿cómo fue que te metiste en la "cruzada" de desarrollar un juego como este?

Creo que como mucha gente de mi edad, me quedé impresionado por la intensidad de las partidas en las máquinas de los salones, y luego con las primeras consolas. Desde pequeño fantaseaba con hacer juegos como esos, y con el paso del tiempo, la aparición de herramientas para hacer juegos y el abandono de algunos géneros por parte de las compañías... era imposible que me quedase de brazos cruzados. Aunque desde luego no esperaba que un simple hobby llegase a tener esta repercusión.

La escena indie ha proliferado de un tiempo a esta parte, imaginamos que gracias en parte a las potentes herramientas disponibles para el usuario avezado con los que escribir y desarrollar los juegos, ¿en el caso de Hydroah, qué has utilizado para llevarlo a cabo?

GameMaker. Es una herramienta para novatos con pocos conocimientos de programación, con opciones visuales y demás, pero también tiene un lenguaje de programación propio con el que se puede profundizar un poco más y conseguir resultados más cuidados. Digamos que se podría alcanzar a hacer cualquier juego de 8-16bits con GameMaker, y aunque todavía puede hacer algunas cosas más, para mí es todo lo que necesito.

Ajá, y al plantearte un desarrollo de este tipo, ¿tenías nociones de programación o te enfrentaste al lenguaje de script y acabaste por aprenderlo?

Tenía nociones muy, muy básicas por haber trasteado con Basic y Cobol, pero afortunadamente aprendí metodología de la programación (algo que me pareció sumamente inútil en su día, y que hoy no paro de agradecer).

Por cierto, vemos que recientemente se ha confirmado el lanzamiento de GameMaker para MAC. ¿No sería interesante llegar a los usuarios de los ordenadores Apple? ¿Crees que sería posible esperar una conversión?

Bueno, lo cierto es que llevo 2 versiones de GameMaker escuchando rumores y esperando eso, y aunque ahora parece que hay algo de luz, no me queda claro si la versión MAC convertirá a GameMaker en multiplataforma, con diferentes posibilidades de compilación, o si simplemente se tratará de un GameMaker paralelo sólo para MAC. Supongo que habrá que esperar para averiguarlo.

Seguro que muchos jugones estarían encantados con la posibilidad de tener a Hydorah corriendo en su MAC, pero siguiendo con el tema de los juegos independientes. ¿Cuáles son tus preferidos y por qué? ¿Alguno que quieras destacar sobre el resto? Y sobre juegos comerciales de ayer y hoy, no necesariamente matamarcianos, ¿con cuáles te quedas?

Últimamente casi sólo juego a indies y emuladores antiguos, porque aunque tengo grandes juegos de Xbox almacenados y por jugar, realmente todos requieren demasiadas horas, algo de lo que ando escaso... Me gustan los juegos directos, a los que estás jugando a saco desde el primer segundo hasta el último, durante poco tiempo en total (los tipo Arcade) y esos juegos sencillos y llenos de magia como 7 minutes, Virtual Silence o Don't look back... pueden parecer pequeños juegos de una tarde, pero aportan mucho sacando ideas frescas a la palestra. Si tengo que elegir un favorito entre los indies, sin duda elijo La Mulana, que es como coger el gran Maze of Galious de Konami y multiplicarlo por 10 en todos los aspectos: un juego de aventura, exploración y acertijos en el que necesitas una libreta y boli para apuntar si quieres avanzar... me parece fascinante (y eso que aún no me lo he pasado).

Pasando al juego, lo primero que nos sorprendió de Hydorah es su solidez jugable y su desarrollo impecable. En nuestra opinión conseguir que los niveles en los matamarcianos sean interesantes no es fácil. Lo sencillo es lanzar hordas y hordas de enemigos al jugador en un pasacalles sin sentido hasta llegar al eventual jefe de fin de nivel, pero aquí nos encontramos con un cuidado planteamiento en todo momento. ¿Cómo ha sido la fase de planificación? ¿Estaba todo en tu cabeza, dibujaste story boards o utilizaste alguna técnica similar?

Cuando me fascina mucho una idea empiezo a pensar en cómo sería en un juego, y en las cosas que pondría en el. Normalmente por las noches, en lugar de leer un buen libro lo que hago es coger la libreta y apuntar ideas, dibujar fases y demás. Procuro desarrollarlo todo en la libreta, pero muchas cosas luego cambian sobre la marcha al trabajar en el ordenador. Todo es muy espontáneo y depende muchas veces del estado de ánimo y de lo que te apetece hacer en cada momento. A mi parecer, lo más importante para nivelar la jugabilidad, es que yo mismo no me aburra del juego con todas las pruebas que tengo que hacer durante meses de desarrollo. Suelo modificar todo lo que me aburre en las pruebas, y al final creo que eso se transmite de alguna manera al jugador, la eliminación sistemática de todo lo que no es juego en sí.

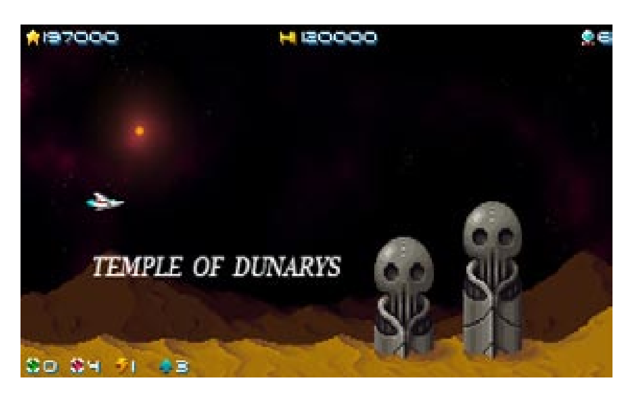
Además, Hydorah bebe de muchas fuentes que no ocultas. Las más evidentes para nosotros Gradius o R-Type que tienen presencia de un modo u otro, en prácticamente todo el juego, pero la selección del camino a seguir nos recuerda por ejemplo a StarFox y la del armamento a Axelay ¿Cómo combinar las diferentes mecánicas y que el resultado sea perfecto? ¿Cómo no traspasar la delgada línea entre dificultad e injugabilidad?

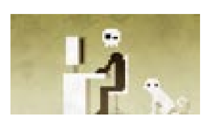
Bueno, muchas de las mecánicas no han sido conscientemente mezcladas a partir de varios juegos, sino que forman parte de la idea global que queda después de haber visto muchos Shmups, es algo instintivo, como decir "es que estas cosas se hacen así". Supongo que forma parte de la cultura de los primeros juegos, la limitación del número de balas en la pantalla, volver al principio de la fase si mueres, etc. Sobre la dificultad, mucha gente piensa que el juego es injugablemente difícil, desde luego con los estándares de hoy en día lo es, pero resulta muy normalito si lo comparas con juegos como por ejemplo R-Type o Gradius III, y esos juegos nos los pasábamos cuando eramos niños (eso sí, con mucha más dedicación de la que se emplea ahora). Digamos que el factor a cuidar es la relación dificultad-gloria.

Evidentemente en todo esto también tiene mucha importancia el sistema de power-ups. ¿Te basaste en algún título en particular o es una mezcla también de conceptos? En Hydorah no hay selección del nivel de dificultad, así que todo se basa en mantener el equilibrio entre los "potenciadores" y el diseño de niveles y enemigos. Imaginamos que los pases de pruebas y "testeos" serían intensos.

Lo fueron... En cuanto a la selección de armas y ruta, creo que Megaman es la mayor referencia. En Megaman consigues un arma nueva con cada jefe, y con ella haces algunas fases más accesibles, por lo que aunque hay libertad para elegir, realmente existe un orden óptimo a seguir en cuanto a niveles, un orden a descubrir por el jugador como parte del juego. Un poco esta es la idea en Hydorah, por eso existe una ruta principal marcada en el mapa y la opción de moverte por otros planetas fuera de la ruta, más difíciles pero con mejores recompensas.







Los desarrolladores
El propio Locomalito hace una descripción perfecta de él mismo en su web y que reproducimos aquí abajo sin ningún pudor:

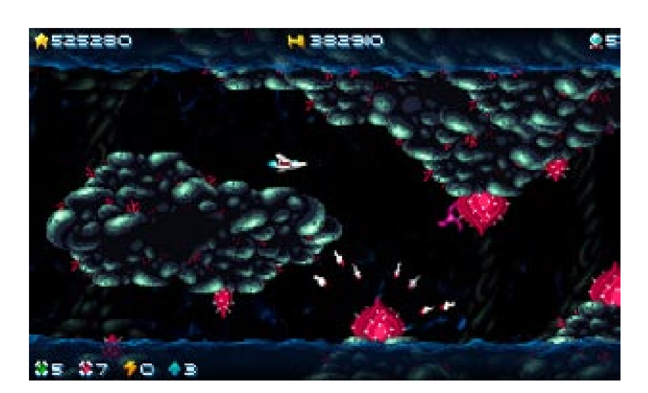
"Soy Locomalito, un desarrollador de juegos independientes con un dormitorio como estudio y una calavera pixelada como bandera.
Con esta bandera lucho por una cultura de videojuegos llena de partidas cortas e intensas, de habilidad y gloria, mas allá del mundo comercial Pongo todo mi esfuerzo y el de quienes colaboran conmigo en crear juegos independientes con valores de la vieja escuela, que lleven diversión, realización personal y gloria a los jugadores, aunque sea por un momento.

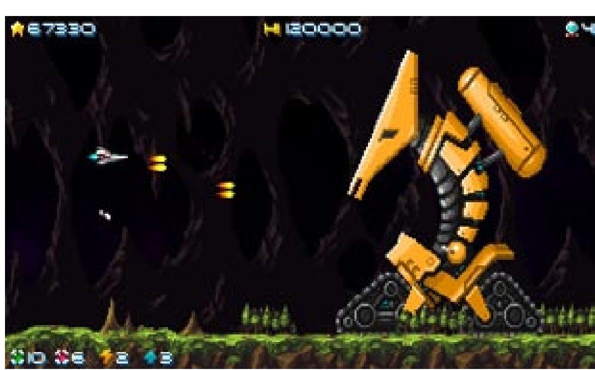
Todos los juegos aquí están hechos por pura diversión, a fuego lento, planificados en un dormitorio, diseñados en un block de notas... todos tienen dentro parte de lo que sentimos al hacerlos, un alma."

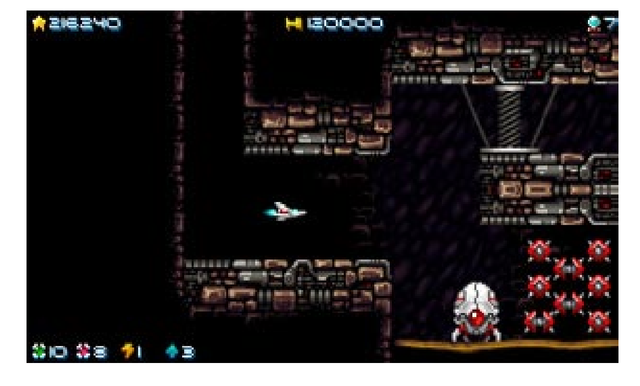
www.locomalito.com













Blaster Master: Un clasicazo de Sunsoft que tuvo su origen en la NES/Famicom de Nintendo y que tras su paso por diferentes plataformas llega en versión original para la Virtual Console de Wii.

Hablando de la dificultad. Dejas claro desde el principio que Hydorah no es un juego fácil, y doy fe de ello, (¡aún no lo he podido terminar!). Esto nos transporta automáticamente a una época donde no somos "guiados" por el juego para saber que tenemos que hacer a continuación, o en el que tenemos vidas infinitas, ¡o directamente es imposible morir! Aún así, y aunque el reto está servido, ¿no hubiera estado bien incluir una opción de guardado automático para los menos duchos? ¿Qué piensas del nivel de complejidad/dificultad de la mayoría de los títulos modernos de la actualidad?

Está claro que los juegos vienen siendo cada vez más fáciles desde hace tiempo, yo lo vi claro cuando en Gears of War se me apareció una araña gigantesca en una escena intimidatoria y demoledora, seguida de un combate ridículamente fácil, y una secuencia en la que el juego me intentaba hacer creer que era un héroe. Que frustración :-(

Yo suelo decir que es como cuando un hermano mayor deja al pequeño ganar para que se sienta bien, y no sólo se siente mal por no poder ganar, sino que también se siente tonto por haber recibido un trato del tipo "pobrecito, si es que el sólo no puede". Yo creo en el modo único de dificultad como filosofía, porque muestra la verdad sobre la habilidad del jugador, y convierte el juego en un deporte, en el que tienes que superar tus marcas llegando cada vez más lejos, y luego hasta el final.

Supongo que la baja dificultad estos días es producto del enfoque de entretenimiento que se da a los juegos, y de que las compañías sienten la necesidad de adular al jugador que al fin y al cabo es el cliente (quien tiene la razón).

Es cierto, aunque a mi lo que no me gustaba es que mi hermano menor me ganara, que era lo que habitualmente pasaba en juegos como Street Fighter II: Corramos un tupido velo y pasemos al aspecto gráfico. El gusto por el pixel y los efectos especiales de los 16 bits son más que patentes. ¿Cuál es la resolución nativa con la que has trabajado? En el "making-of" te refieres también a las herramientas de diseño que se adaptaron a tus necesidades, pero nos gustaría que nos hablaras un poco más sobre tu proceso creativo, de tus fuentes de inspiración o de las diferentes versiones de los gráficos.

El juego corre en 320x160, una proporción poco usual, pero que permite un buen encuadre del escenario en cada momento. A mi en general me gusta el estilo de los primeros juegos de Konami y Capcom, con fondos limpios, casi negros, con poco detalle que no sea realmente parte del juego, y también me gusta mezclar junto a esto algunos efectos adictivos propios de máquinas de 16 bits o de Arcade, como las explosiones múltiples, los diferentes tipos de muertes enemigas, las voces al coger items, etc. Observando mientras juego he aprendido muchos trucos gráficos interesantes de aquí y allá, y también de animación, trucos que aportan cierta calidad a gráficos que no son pretenciosos en sí, y que se centran siempre en los detalles que son más interesantes para el juego y la partida.

Pues precisamente, y personalmente, el estilo escogido para Hydorah nos parece que encaja como un guante para los tiempos que corren. En nuestra opinión en consonancia con el revival que circula en estos momentos en la escena de los videojuegos. Es cierto que se aleja del aspecto "ochobitero-modernizado" de tu producción "importante" anterior, 8bit killer, pero parece que te has sabido adaptar perfectamente y la mayoría de los sprites y decorados que nos encontramos son más que notables. ¿Cómo se las ha arreglado un solo tipo para traernos tal magnitud de conjunto gráfico?

Jeje, pues supongo que empleando buena parte de los tres años de desarrollo en ellos. De todos modos, cada parte del mapeado, cada enemigo, efecto, etc. ha sido revisado muchas veces a lo largo de los meses, así que nunca ha existido una gran montaña de trabajo delante mía, más bien ha sido como un montoncito tras otro, un arreglillo de poca monta tras otro, hasta llegar a un punto en el que todo me parecía apropiado y acorde como para "plantarme".

Hablemos de la música, que es creación de un buen amigo tuyo, Gryzor87, y el resultado no deja de ser sorprendente para un título gratuito. La banda sonora compuesta se adapta cuidadosamente al desarrollo de los niveles y nos transporta al igual que los gráficos y la jugabilidad, a la década de los 90. Escuchamos mucho sintetizador y sonido sampleado, pero también nos sorprenden gratamente esos cortes algo más orquestales que surgen en momentos puntuales de algunas fases (no nos hemos podido resistir a escuchar el MP3 con los sonidos recogidos del Muselaar flamenco). Cuéntanos como os habéis coordinado en el trabajo de la composición y adecuación al desarrollo de los niveles.

Casi todos los temas han sido compuestos sobre cada nivel mientras se desarrollaba, cuando ya había elementos suficientes como para captar el ambiente del planeta en cuestión, pasaba un vídeo a Gryzor87, o quedábamos hablar de las sensaciones que debía transmitir. En la mayoría de los casos, después de recibir el tema compuesto, ambos hacíamos modificaciones sobre nuestra parte para que todo encajase bien con el juego. En algunos casos en los que habíamos comentado ideas previamente, la música incluso se compuso antes que los niveles, y fueron los niveles los que se adaptaron al ambiente de la composición.

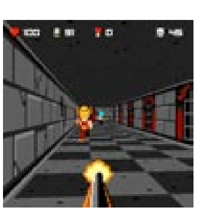


Cuidado hasta el mínimo detalle: El buen hacer de Marek Barej ha provocado que podamos disfrutar de unas ilustraciones oficiales estupendas. Aquí tenemos una escena donde el maltrecho piloto y la nave en llamas al fondo parece haber finalizado con el imperio. ¿Misión cumplida?





Selección del armamento: Al terminar con éxito cada nivel tendremos la posibilidad de obtener un nuevo arma y en la captura de pantalla que véis, podremos seleccionar el armamento que queremos utilizar en nuestra próxima misión. Elígelo bien, pues equipar uno u otro tipo de disparo influirá en tu paso a través de los niveles más duros del juego.



8bit killer
Antes de Hydorah, Locomalito ya había sorprendido con un título que nos recuerda mucho a los clásicos Wolfenstein 3D o Spear of Destiny de id Software, pero con carácter retro evidentemente "ochobitero" (no hay más que ver la pantalla), y unos escenarios y enemigos simplemente divertidísimos. En 8bit killer tendremos que liberar a la humanidad del yugo del "Cerebro Maestro" mientras atravesamos 8 niveles repletos de enemigos y jefes finales en una historia que se nos cuenta a partir de diálogos entre niveles. Si querías saber como sería jugar a Wolfenstein en una NES, aquí tienes la respuesta.

Da la sensación que la compenetración parece haber dado sus frutos... Y sobre los efectos sonoros, ¿qué costó más a la hora de crear las voces digitalizadas y los efectos sonoros?
Muchos de los efectos sonoros son mezclas de sonidos de sintetizadores, casi todos han sido retocados a lo largo del desarrollo del juego para que no fuesen taladrantes en sus repeticiones, un trabajo meticuloso y que requiere mucha atención, nada que ver con las voces, que aunque también tienen su trabajo, son mucho más divertidas a la hora de grabarlas... recuerdo varias tardes de risas memorables mientras grabamos.

No nos sorprendería en absoluto. Una sesión de grabación así puede ser memorable, pero lo que si nos parece asombroso es todo el material que incluyes con Hydorah. Los pósters, carátulas para imprimir de CD y DVD, un bonito documento con el "Making of" del juego... Se nota que has puesto mucho interés en todo lo que le rodea, superando incluso a lo que nos ofrecen los lanzamientos del circuito comercial. ¿De verdad te quedan fuerzas después de tanto trabajo?
Lo cierto es que los últimos meses son agotadores, porque ya casi todo el juego está hecho y todo se limita a postproducción y arreglos, sin demasiados resultados visibles como para motivarse. Pero es algo interesante desarrollar material extra, yo mismo suelo echarlo en falta en los juegos que me gustan, y como dices, ya no es sólo algo que falte en el mundillo indie, si no en los juegos con distribución on-line en general.

La ilustración "oficial" del juego también es obra de otro buen amigo tuyo, Marek Barej, quien parece haber reflejado perfectamente la angustia de los pilotos que siempre se enfrentan a misiones suicidas en los shooters, gracias al detalle del piloto encerrado en la cabina de una nave a punto de venirse abajo. Además, incluye un segundo póster con la figura casi completa del que creemos es este mismo piloto. ¿Cómo surgió esta colaboración entre vosotros?
Fue muy espontáneo: hacía bastante tiempo que publiqué 8bit Killer cuando empecé a pensar en hacer un póster y unas cubiertas (con una ilustración pixelada en la línea del juego), y justo en esos días Marek escribió un correo dándome gracias por el juego y ofreciéndose a una posible colaboración si surgiera. Me pasó un link a su antigua web donde tenía varias ilustraciones, y todo era tan sumamente diferente a lo que yo planteaba, que pensé que sería interesante para dar más profundidad a lo que podía verse en pantalla. Desde entonces cuento con su apoyo en cada proyecto que he llevado a cabo :-)

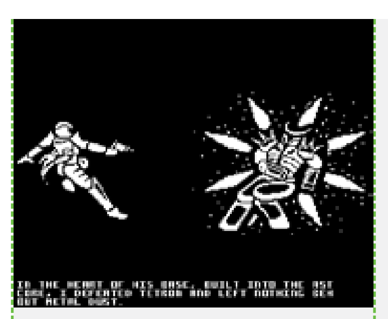
Tampoco queremos olvidarnos del manual en PDF. Simplemente sublime y todo un señor guiño de los libretos que acompañaban a los cartuchos de los 90. Imitando el desgaste por el uso y siguiendo su típica disposición, tipografías, impresión en blanco y negro. ¿Tenías desde el principio planeado pasar del típico documento de texto y regalar al jugón un manual electrónico como mandan los cánones?
No estaba planeado. Surgió un día hablando con Gryzor87 sobre juegos de MSX. Él trajo unos originales y viendo los libretos, sobre todo el de Maze of Galius, pensamos "de perdidos al río", ya que estamos poniendo todo lo que nos gusta en Hydorah, ¿Por qué no también el manual, viejo con una maquetación "regulera"?

A veces estos detalles son los que diferencian unos trabajos de otros, y nos encanta que la creación del manual venga de un impulso sincero. Ya para terminar, cuéntanos algo de tus futuros proyectos y que podemos esperar de Locomalito. ¿Algo que nos puedas, o quieras adelantar?
Justo ahora estoy empezando a trabajar en un nuevo juego, muy humilde comparado con Hydorah o con Grialia (el juego eternamente en desarrollo). Se llama The Curse of Issyos, y es un juego de acción-plataformas con estética ochobitera, paleta limitada, música chip, y todo lo que conlleva. Es como un remake a la inversa, un juego moderno (inexistente) llevado al estilo de la vieja escuela. Todo va a estar muy orientado a la experiencia de juego, parecida a la de Hydorah en cuanto a contenidos y dificultad, aunque en un registro completamente distinto. Para este juego de nuevo contaré con la ayuda de Gryzor87 y Marek Barej, lo cual siempre es buena cosa :-)

Genial, seguro que muchos de nuestros lectores estarán encantados con seguir tu progresión. Locomalito, muchas gracias por tu atención, y esperamos que gente como tú, dedicada en cuerpo y alma a los videojuegos, sigan sorprendiéndonos con producciones de tanta calidad y tan bien cuidados como la tuya, algo que ya quisieran muchas desarrolladoras del circuito comercial. ¡Sigue así y hasta pronto!
Nada más, y gracias a vosotros por la atención.

MÁS INDIE

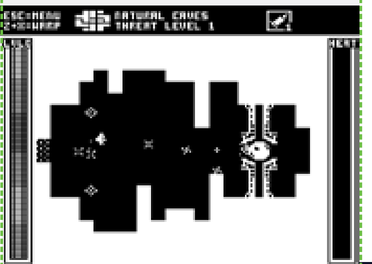
Destacamos más juegos independientes ¡y gratis!



HERO CORE

Sistema: Windows/PC
Desarrollador: Daniel Remar
Género: Shooter/Aventura
Descarga: http://www.remar.se/daniel/herocore.php

¡Hero Core nos encanta! Daniel Remar, creador del famoso Iji, nos trae ahora una mezcla de aventura y shooter repleta de acción al más puro estilo Metroid. Gracias a un diseño de gráficos realmente minimalistas, en blanco y negro y una resolución bastante reducida, el aspecto de Hero Core nos recuerda a aquellos títulos lanzados para máquinas tan retro como Atari 2600 o en menor medida NES. Apoyado en estos gráficos podremos disfrutar posteriormente de un juego que basa su mecánica en la exploración progresiva de habitaciones, derrotar enemigos, acabar con jefes y abrir nuevos caminos. Además podremos volver sobre nuestros pasos siempre que hayamos activado algún punto de guardado, y mejorar nuestro equipamiento al acabar con esos "bosses" que nos esperan agazapados. Semejante en su concepto y diseño artístico a la saga Metroid, la principal novedad se basa en que podemos volar hacia cualquier dirección y disparar a la izquierda o la derecha con dos teclas. Si terminamos el juego tendremos acceso a nuevos modos de juego y opciones que alargan la vida de Hero Core. Si buscas diseño minimalista, una jugabilidad sólida y bastantes horas de juego, no esperes más y descárgate la obra del señor Remar, no creemos que te arrepientas en absoluto.





NINJA RUSH

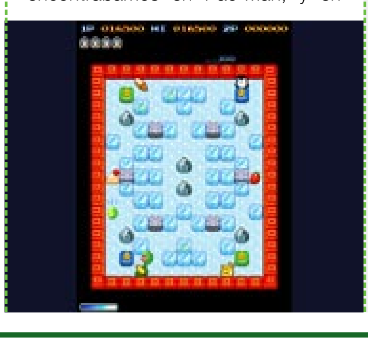
Sistema: Windows | **Desarrollador:** Romeo Mazzei | **Género:** Acción | **Descarga:** http://gamejolt.com/freeware/games/arcade/ninja-rush/1992/

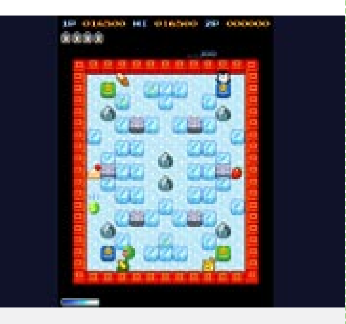
Más simple que un mecanismo de un chupete pero tremendamente adictivo. Con un ninja de protagonista, Rush nos recuerda (o viceversa) mucho a Canabalt, lanzado para iPhone el año pasado, por su inmediatez y la sencillez de su planteamiento. En el papel del ninja tendremos que sortear obstáculos, enemigos y disparos a lo largo de una carretera que discurre mediante un scroll automático. Podremos adelantarnos a la velocidad de este scroll, frenarnos, saltar y ejecutar un movimiento mediante el que "colarnos" por debajo de las formaciones enemigas. Nuestro objetivo: llegar al final, destruir a algún eventual boss, y ale, para casita.

PUSH PUSH PENGUIN

Sistema: Windows/PC
Desarrollador: Black Cat / Army Of Trolls
Género: Arcade
Descarga: http://retrospec.sgn.net/games/penguins/download.htm

Bastante más cerca de un remake que de un juego puramente independiente, no hemos podido dejar de comentar este esfuerzo de 2004 para traer de vuelta la recreativa Pengo de Sega, que tan buen sabor de boca dejara allá por 1982.
En años recientes se han desarrollado diversos remakes tratando de emular al original de la compañía japonesa pero ninguno con tan buena fortuna como este programa rebautizado como Push Push Penguin. Con unos gráficos espectaculares que nos recuerdan muchísimo a los arcade puzzle de mediados de los 90 para NeoGeo, PPP nos situa en pantallas estáticas parecidas a las que nos encontrábamos en Pac-Man, y en las que tendremos que destruir a todos los enemigos que aparecen aprovechándonos de nuestra habilidad para desplazar bloques de hielo. La opción de dos jugadores simultáneos (incluso utilizando el mismo teclado), lo sitúa por encima de otros remakes del mismo juego, y además gracias a su puesta al día en los aspectos técnicos, se convierte en un juego muy atractivo y entretenido.





RETROBATTLE

Sistema: Windows/PC
Desarrollador: Daniel Remar
Género: Puzzle/Plataformas
Descarga: http://www.pixelprospector.com/2009/11/retrobattle/

Si ya habíamos comentado una de las mejores creaciones de Daniel Remar con su estupendo Hero Core, ahora le toca el turno a otro de sus fantásticos programas. Retrobattle es un pequeño programa que trata de parecerse a aquellos plataformas primigenios de la NES. Respetando incluso el diseño gráfico y las limitaciones de la paleta de colores (el autor aseguro que se han usado únicamente 3 colores por sprite por ejemplo), el objetivo de Retrobattle es conseguir todas las monedas que aparecen en las sucesivas pantallas estáticas y eliminar a los enemigos que aparecen. A algunos de estos enemigos podremos vencerles rápidamente con nuestra arma, mientras que otros serán un poco más duros de roer y después

de aturdirlos tendremos que tirarlos bien lejos de nosotros. Donde reluce Retrobattle en todo su esplendor, es en su capacidad para mimetizarse en un cartucho de 8 bits. Desde los gráficos pixelados, hasta su mecánica arcaica, nos recuerda a títulos como Bubble Bobble, Ice Climber o Clu Clu Land, pero quizás flaquea en opciones de juego y suspira por un modo multijugador que podría haber sido la bomba, sobre todo en el caso de un cooperativo, que le hubiera hecho ganar muchos puntos. Con todo, divertido para pasar un rato, pero no es lo mejor que ha parido el señor Remar.



ACTION FIST!

Sistema: Windows/PC
Desarrollador: teknogames
Género: Acción/Plataformas
Descarga: http://www.pixelprospector.com/2010/05/action-fist/

Action Fist! Es un juego bastante atractivo que trata de emular la acción y el desenfreno típicos de sagas como Contra o Metal Slug, y lo hace con un buen resultado. Teknogames ha puesto desde luego mucho empeño en tratar de conjugar diversas mecánicas y rendir homenaje a muchos niveles de juegos clásicos. Ahí está la carrera en motocicleta, que nos recuerda muchísimo al nivel con los karts de Gunstar Heroes, o esas fases que discurren a través de pasillos y pasillos con plataformas envenenadas, deudoras del Megaman más clásico de Capcom. Lo cierto es que todo esto lo hace realmente bien, sobre todo si tenemos en cuenta que podremos jugar con un amigo gracias a su opción cooperativa (muy divertida), y a las reminiscencias de otros títulos en el sistema de armamento, checkpoints y poderes especiales. En lo único que podemos quejarnos es en algunos detalles de la jugabilidad, como una dificultad irregular, en la que existen situaciones muy sencillas que se contraponen a otras realmente difíciles (¡ese jefe final del juego!), y la técnica del doble salto, que es algo complicada de ejecutar y que nos costará más de un quebradero de cabeza llegar a dominar.

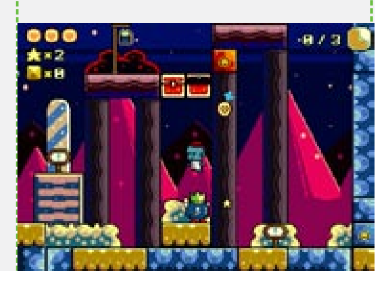
Sin embargo estas discordancias del placer de no parar de dar saltos y disparar a todo bicho viviente que tenemos en Action Fist! y que irremediablemente nos recuerda muy mucho a otras experiencias vividas en el pasado. A esto se le suman unos gráficos notables, una banda sonora muy retro y agradable y a que no es un título excesivamente largo (una hora y poco para los más habilidosos), obteniendo así un producto perfecto para las calurosas tardes de verano que se acercan.



A GAME WITH A KITTY 2: DARKSIDE ADVENTURES

Sistema: Windows/PC
Desarrollador: Bernie
Género: Plataformas
Descarga: http://www.origamihero.com/games.php

No nos podía faltar un juego de plataformas en el repaso mensual de juegos independientes. La segunda parte de "A Game With a Kitty" nos trae más colorido, personajes histriónicos, saltos imposibles y algún que otro desafío interesante, y todo ello sin abandonar el carácter aventurero que el autor suele proporcionar a sus creaciones. La historia es sencilla, como mandatario máximo del reino no te puedes tomar vacaciones, y justo en el momento es que estabas pillando un sueñecito tras la copiosa comida del domingo, aparece el pesado del rey para pedirte ayuda. ¡Han robado la corona de la novia del rey! Ni corto ni perezoso nos ponemos en marcha en esta singular aventura plataformera con claras reminiscencias a Mario Bros. o a los juegos que Sega programó con licencias Disney para sus máquinas de 8 bits. Gráficos precisos, coloristas y agradables, dan un aspecto pixelazo que nos encantan. Los escenarios son variados al igual que los enemigos, aunque los niveles pueden hacerse un tanto repetitivos. Encuentra la corona, salva al mundo y disfruta de tu minuto de gloria, que es hora de echarse otra siesta.





IGNEOUS

Sistema: Windows/PC
Desarrollador: Going Down In Flames
Género: Plataformas/Conducción
Descarga: http://www.igneousgame.com/

Creado por un grupo de estudiantes de DigiPen en Redmond (el instituto especializado en desarrollo para videojuegos con participación de Nintendo), Igneous es más un experimento para tarjetas 3D y ordenadores musculados "triple-core-ultra-duo" que un videojuego. Eso sí, aparte de los fastuosos gráficos y efectos especiales (mención honorífica para los fuegos artificiales), lo cierto es que los 15 minutos que pueden durarte sus 3 niveles dan para una experiencia bastante intensa y emocionante. En el papel de una especie de bola descontrolada tendremos que bajar a través de la ladera de un volcán en plena erupción. ¿Nuestra misión? Sortear en el camino cientos de obstáculos como grietas, bolas de fuego o torrentes de lava, ya que sólo la meta significa nuestra salvación. Si quieres tener un chute de adrenalina durante un instante, Igneous no está mal, pero ten en cuenta que no ofrece mucho más, y que necesitarás una buena máquina para tirar de él decentemente.

Imágenes de los juegos:
Pixelprospector
http://www.pixelprospector.com

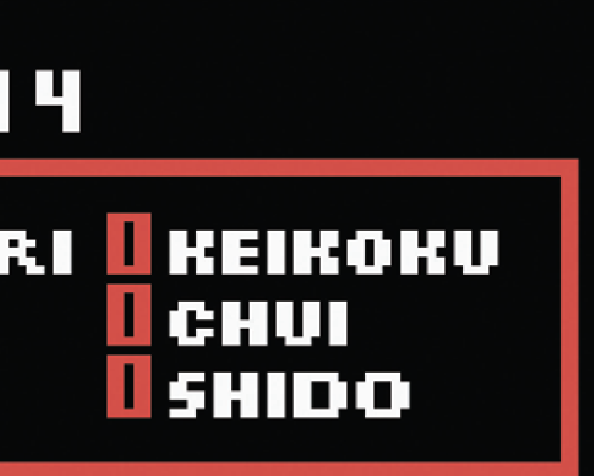
UCHI MATA













LOADING...



SISTEMA: MSX (Cinta)
AÑO: 1987
GÉNERO: Lucha
PROGRAMACIÓN: Martech
PUNTUACIÓN: *****

Andaba por mis flamantes 12 añicos, víctima sin oponer resistencia del boom de los 8 bits a lomos de mi flamante MSX, cuando llego al vestuario del gimnasio de Judo y puedo comprobar como algunos de mis amigos murmuran alrededor de un numero de la flamante MicroHobby.

Mi atención fue en aumento cuando voy descubriendo que hablan del lanzamiento de un juego de "Judo", con título "Uchi Mata", término que hace referencia a una técnica del grupo de piernas, y una de las más utilizadas en competición por numerosos judokas. Mi alegría se tornó en tristeza cuando compruebo que en un primer momento como con casi todos los juegos, ERBE sólo lo distribuía para Amstrad, Spectrum y Commodore, y como siempre mi MSX se quedaba atrás en el tiempo. En fin... sólo era cuestión de esperar y efectivamente, a los pocos meses pude hacerme con un ejemplar para el ordenador de la industria nipona. Pero algo me mosqueaba... ¿Por qué después de ver a mis compañeros en el gimnasio hablar del juego, nunca más volví a escuchar algo de él? La respuesta era sencilla, nadie tenía lo que había que tener para jugar, era muy cruel esperar esos desesperantes minutos de cargas desde el cassete para iniciar un juego y a los 5 o 10 minutos apagarlo, y hacerlo para siempre. El escenario gráfico que se plantaba ante nuestros ojos era de lo más rudimentario, lineal y simplón, los movimientos de acercamiento y las técnicas de judo más valia echarle "un mucho" de imaginación, y esto si eras capaz de realizarlas porque el tema se tornaba en una cuestión más que complicada y eso que solo había en las instrucciones 4 movimientos de judo contemplados (llamados "disparos", no lo entiendo), "Tomoenage", "O Soto Gari", "De Ashi Barai" y "Uchi Mata", pero lo mejor llegaba cuando en las mismas instrucciones decían algo así como… "Hay más movimientos disponibles. Los encontrarás por accidente o después de un duro trabajo en la sala de entrenamiento.". ¡Por accidente!, era obvio que el mayor aliciente del juego ya no era el terminarlo, era simplemente encontrar esas técnicas ocultas. En resumen, no se lo que pensaría Brian Jacks, buen judoka británico de los año 60's y 70's y asesor del juego, pero para nosotros, no fue ni es, el mejor reconocimiento sobre 8 bits a este noble deporte, y no es fiel ni al propio nombre del juego, ya que la técnica de portada del mismo es Okuri-ashi-harai, y no Uchi-mata.

¿Gráficos? ¿qué gráficos?: Te lo creas o no la pantalla que acompaña este comentario es de MSX. En una práctica habitual para muchas compañías de la época, las conversiones al sistema japonés se hacían directamente del original de Spectrum, con un resultado que infravaloraba en exceso el ordenador como puedes ver aquí mismo.



MANIC MINER

Plataforma original: Spectrum | **Año:** 1983 | **Género:** Plataformas | **Programación:** Matthew Smith | **Sistema/s:** PC/MAC/DOS/PSX
Descarga: http://retrospec.sgn.net/game/mm

En 1983 un jovencísimo Matthew Smith irrumpió en la escena británica de Spectrum con un juego que puede considerarse de entre los pioneros del género de las plataformas.









Manejando a Willy tendremos que superar una veintena de niveles que se encuentran organizados a modo de cuevas. Para ello habrá que recoger en cada una de ellas una serie de objetos, superando obstáculos y enemigos y llegando hasta la salida antes de que se acabara el oxígeno. La dificultad, alta, altísima, obligaba a poseer una habilidad fuera de toda duda y a aprenderse prácticamente las fases de memoria rejugándolas una y otra vez.

El remake que nos ocupa, programado y diseñado por **Andy Noble**, ayudado por **Matt Simmonds** en el sonido y **John Dow** en el testeo y versión para Apple, respeta al máximo el original, tanto en la curiosa banda sonora, como en la jugabilidad, el aspecto más controvertido en los remakes debido a lo complicado que resulta emular la velocidad, "físicas", controles, etc. de títulos tan antiguos diseñados para sistemas arcaicos. En Manic Minner hallaremos un auténtico reconocimiento al juego de Smith, con gráficos mejorados y un sonido más claro, pero el resto está ahí tal y como lo recordábamos, y no será difícil que una vez nos acostumbremos de nuevo a los controles mediante el teclado, tengamos las mismas sensaciones que tuvimos con el original a principios de los 80. Si te atreves a enfrentarte a uno de los pioneros plataformeros, descárgate el remake, no te arrepentiras.


COSMIC
GIRL



¡Hasta el siguiente número!